任天堂新一代家用机开发终止!?风波始末独家大披露!!

2004
7

GAME SOFTWARE
电子游戏软件





3重大礼3大美女让你应接不暇

两种款式海报随机获取其一

绝无仅有的DOA鼠标垫独家赠送

★新春回馈好礼 3

大象对红蝶高手谈

真梦生活在线全新体验/N-gage的魔力

忍者外传预览冲击/战国无双金曲打醉你

BREAKDOWN游戏金曲MV



◆科普园地

非凡体验EYETOY

新春新作总动员，火爆游戏一锅端！◆无双报道

SD高达G世纪SEED

怪物猎人/忍者外传

攻壳机动队/新天魔境4

搬枪少女/横行霸道

块魂/炼金术士伊利斯

◆神游IQ堂

塞尔达传说·时光之笛

独家最高段研究连载

新春购机百问大醒目 GBA购买解惑

女性游戏花园·美少女梦工厂

游戏的黄金～高桥名人的冒险岛

◆完璧攻略速爆

全国第一火速完全攻略

战国无双

超细流程完全攻略速报

银河战士·零点任务

三位一体价

杂志+光盘+赠品

9.8元


CAPCOM®
www.oni-musha.com


PlayStation.2
一刀两断。
鬼武者3
最后的血战。
2004.2.26发售
标准价格 6,980日元

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林

●终于打破了自己永不穿皮鞋的想法……在步赢斋买到了超级跟脚的皮底皮面鞋子，超级爽，脚丫子舒服，脸上也跟着增光。

●听说三月份就可以看到魔戒尾声了，本来一直叫嚷大地办事不力的某人终于停止了牢骚，转而期待起了爆米花的脆生。PERFECT说要去个声光好的地方看，本人也只是随声附和，到时候再说，最近人变懒了，喜欢盘踞在自己的床铺上……不知道魔幻最高还是惰性第一，因为写这段话的时候自己就已经有点困倦了……

●本期木木绝对是给闯家下了大的工夫了，您看看是不是不一样，还够看吧？不知道这样的做法是不是能给大家带来点新鲜感。另外，新加入的"铛铛二人谈"也值得看哦！

●突然发现飞月MM对重金属的音乐极度痴迷，而PG雪人却喜欢陈升大师……自己开始对编辑部内的欣赏水平产生怀疑了……

●终于知道了世界上最烂的家用机是什么……

踩火象

■二月是萌发的季节，一年中的许多变化都会在这个时候翘起萌动的眼皮，怀疑还是自信都在此刻的心中有了主意。发誓要振奋的人赶紧从现在努力吧，荒废萌动，可是愚蠢的表现哦。

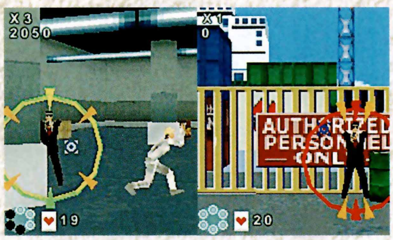
■二月还有一个重要的故事，就是学生们终于从家中汇聚到了课堂。办公室旁边就是一所学校，课间操的口号声不时传进我的耳朵里，不时把我的心思带到多年前的学生时代……那时游戏的很苦啊，没钱买；但那时候玩的很痛快啊，因为每次玩得都很用心……

■电击收藏正在锐意改革，希望给大家更多的惊喜，给别人更多的压力^_^，美中不足的，是杂家实在不会对着镜头说话。磕磕绊绊，口无遮拦，不知所措，反正要怎么业余，就怎么业余。所以这里求您千万别拿我跟段暄比（CCTV5电子竞技世界主持人），也别拿我跟沈凌比（BTV-8游戏任我行主持人），专业跟业余的差别就是那么明显。好歹您看着有乐，就行了。

宇部

●美编mm突然入手nokia6600，让一直关注这款顶级商务兼娱乐用机的宇部艳羡不已。虽然外形显得有些"肥胖"，但由于个头不大和精致的模具工艺，即使放在mm的纤手中也依然玲珑。成为技术支持的宇部在装软件的同时也过足了瘾（肥6的屏幕确实比俺的小3亮丽鲜艳多了）。

●从N-Gage发售以来，SEGA与Nokia的合作越来越密切，除了已经上市的多款游戏外，近日又公布了《VR战警Virtua Cop》即将公开发行，整体表现应在土星之上。看画面还不错，只是操作性令人担心。另外据说VR射手也在制作之中。



PERFECT



●这半个月又莫名其妙地过去了，后悔应该学些东西，大家可不要像我啊！多看书，多听音乐，多和朋友出去玩玩……多关爱一些周围的事物^_^

●SCOOP！！我换手机了。本来朋友向我推荐NEC N8，但那是毕竟别人的选择，也许是因为家里还摆着一台50000型PS2的缘故，SonyEricsson T168成了新伴侣。^_^

●从杀手里昂开始喜欢尚·雷诺，所以鬼武者4是我一定要体验的游戏……有没有时间玩现在还不好说……

●真想问问上期电软送的多罗大家都怎样处理了，大男人把多罗放在枕头边催眠会被别人鄙视的，把它送给GF才是正理，到时候别忘了替我们宣传一下——这是电软的点子哦。^_^

●生活中到处都是乏味的事情，但看玩游戏是个例外！

●^_^——颜文字（kaomoji）。

龙哥

■思静

长期生活在都市的喧嚣当中，使我越发地喜欢静！喜欢静静的一切！烦恼或许有时会困扰着我，不悦的心情，时而也在伤害我心中的静。但是一切只是短暂的，终究，静构成了我生命的全部。我不喜欢拥挤的都市，也不中意如昼的不夜天，当然也不喜欢独处。看似矛盾的我只是喜欢静。静，不是自闭的孤单；静，不是排他的独行。我喜欢静只是用我的方式，一种近乎自私的方式，欣赏，品味！当我拥有静的时候，那是一种静静的享受！其乐无穷！



飞月

■飞越无限！飞月见参！不知不觉又是一期。这次虽然有时间休息，但口袋却穷的叮当响。本想向风林跟进把9季《六人行》全收了，现在看来是没什么希望了，除非能突然中个500万……

■最近迷上了《牧场物语 女生版》，每天晚上都要偷偷玩到半夜。常常是女主角累的脸色发青昏倒在菜地上，飞月也玩到手指抽搐困死在床上才算罢休。这种杀人于无形之间的游戏真是恐怖啊！

■前几天收拾屋子，突然发现很多SS和PS游戏都不翼而飞，而且还全是曾让我沉迷一时的佳作。可是家里既没有遭贼飞月也没有借人，这究竟是为什么？难不成它们是因为最近受到冷落而离家出走了吗！？呜呜……

■推荐同学W看《名侦探柯南》，结果事后被抱怨说"拼命看、日以继夜的看、超人类极限的看、无论怎么看都看不完……"。300多集的TV版外加剧场版、OVA和特别篇，而且还在不断的推陈出新！如果继续这样拍下去的话估小兰在有生之年都见不到工藤变成大人的样子了。





本期封面：石川梨华

GAME INDEX

PS2

SD高达G世纪SEED 10
怪物猎人 14
炼金术士伊利斯 18
新天魔界4 20
块魂 22
横行霸道 罪恶都市 24
攻壳机动队 26
搬枪少女 28
战国无双 63
007得与失 68
电脑大战 DroneZ...................117
猎头者·救赎 118
虹吸战士 Omega Strain 118
Driver3...........................119
彩虹六号3 119
变形金刚舰队 119

GC

分裂细胞 明日潘多拉 117

XBOX

忍者外传 16
天空2 117

GBA

口袋妖怪 火红/叶绿 34
逆转裁判3 54
银河战士 零点任务 74

IQUE

塞尔达传说 时光之笛 92

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920
（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

独家披露

天无时、地不利、人失合 神游GBA上市前景难卜 73
神游机之后，苏州iQUE再有惊人动作！GBA代理计划暗礁重重，难有作为？

购机百问之GBA篇 54
新春购机疑问大破解！火眼金睛在此炼成！冤枉钱一分不能花！

怒涛攻略

战国无双 63
单周销量60万套，无双新作最速攻略！日本战国的混乱格局将于玩家一手平定！

逆转裁判3 54
大人气研究攻略的连载第二回！在法庭上的一发逆转来自电软的金针度人！

007得与失 68
邦德跨平台展现无穷间谍魅力！007最新作操作细解与王道流程同步托出！

银河战士 零点任务 74
金属躯壳下的美丽女战士重返星际舞台！FC强化复刻版完美攻略本期始动！

口袋妖怪 火红/叶绿 34
IQ神游堂：塞尔达传说 时光之笛 92

无双报道

SD高达G世纪SEED 10
攻壳机动队 26
怪物猎人 14
忍者外传 16
炼金术士伊利斯 18
新天魔界4 20
块魂 22
横行霸道 罪恶都市 24
搬枪少女 28

科普园地

GBA电子杂志制作全教程 78
GBA烧录卡导购与评析·补完篇 80
索尼创意非凡体验EYE TOY 82
掌机软件硬件大盘点 84
智能电子分插 85

其它栏目

编辑手札..........................2
游戏新闻眼........................4
中国电玩榜........................8
编辑点评.........................31
游戏的黄金 90年代怀旧长廊........42
RPG幻想事典 43
闯关族的家.......................48
秘技天地.........................90
漫画欣赏.........................98
大墙画廊.........................99
东游记..........................104
流行巴士GO 105
GAME WEB远征团 106
女性游戏花园....................107
GAME BAR 108
新作发售情况表..................112
龙哥热线........................114
新作游戏情报....................116
BOX记事 120

天无时、地不利、人失合，神游GBA上市难卜

SCOOP

本刊苏州专讯　尽管神游科技官方一再否认其第二台主机的上市计划，但来自此间的消息表明，"神游GBA"已经万事俱备，将于今年4月正式在大陆销售。

据悉该主机的外形与任天堂的GBA相差不大，只是在外壳上清晰地打上了"iQUE神游"的标志，也兼容现有的GBA卡带。主机发售的同时将有多个汉化版GBA游戏推出，其中包括最受欢迎的马里奥系列。但本体与软件的价格目前不详，考虑到iQUE的实际定价，预计神游GBA的主机售价将不会给玩家带来太大的惊喜。

事实上本来就没有太多惊喜。无论是玩家还是商家抑或业界，对这台神游GBA都只是抱着一种观望心态。人们很难想象在SP已经流行的今天，GBA还能有多大的诱惑力。

与绝大多数商人一样，暂把冷饭炒到底也是任天堂的一贯策略，坚持首先推出GBA而不是SP，想必也是基于清空库存的考虑，但GBA硬件上的先天不足必然给它的推广带来许多麻烦。

首先是屏幕亮度问题，之所以把这个问题作为头条是考虑到家长们可能会有的激烈反应。虽然同期推出时可以选择画面质量较高的游戏，但不可否认GBA的屏幕实在太暗，中国的父母必然会比较忌讳其对视力的影响——尤其当视力对于学生来说是头等大事的时候，销售情况必然会打一些折扣。同时不带背光对住读学生来说也很不方便，在晚间使用的时候更是如此。





↑在神游机尚且前途未卜的时候，iQUE又抛出了一个神游GBA，其前景不得不令人担忧。

不过神游GBA最大的敌人还是来自盗版。GBA是一个不设防的城市，盗版软件铺天盖地，烧录设备也极为发达。从iQUE的角度来看，除非神游GBA经过特殊设计只认神游科技自己推出的软件，否则必将陷入大地集团的包围之中。只识别专用软件的另一种说法就是不兼容现有的所有GBA游戏，这样做显然对主机推广没有一点好处，它放弃了现有的广大GBA游戏基数，违背了全球GBA游戏都能互通使用的设计宗旨，同时也使得非官方开发的GBA多功能软件失去了用武之地——尤其是FC模拟器这样优秀的东西——这样它在与水货竞争中便毫无优势可言。



↑带有传奇色彩的神游教父颜维群，现在他的一举一动都受人关注。

软件盗版的另外一个影响便是汉化版游戏。如果说神游希冀以此来吸引玩家注意力的话，那么很不幸的，盗版的魔爪也同样会将其攫走。神游在汉化软件上所耗费的所有精力都会被盗版轻易摘走，玩家们会在水货的GBA、SP甚至模拟器上来享受完美汉化的乐趣，而不是神游GBA。

客观的看，神游GBA选择在这个时候推出，天无时、地不利、人失合。无论硬件软件，无论业内业外，无论专业伪非，都不会有太大的收益和购买的欲望，那么神游为何还要这样做呢?

除了是神游颜总一贯喜欢冒险的精神体现之外，这更多的是一种姿态，让玩家以及整个业界感觉到任天堂已经在、并且还会继续为这个市场而努力。

但是，人们是焦急的。在姿态背后，大家仍然期待着奇迹。

文/特约撰稿人：王俊生

掌机霸主新宠引发业界猜想 任天堂双屏DS悬念颇多

SCOOP

本刊日本专讯　任天堂作为掌机世界的霸主，任何一点儿微小的动作都会被世人所关注，更何况是Dual-Screen这样的大手笔。由于DS目前透出的情报相当有限，各种关于其定位、性能的猜测也开始在业界流传。

猜测一：使用触摸屏幕

严格地说，"使用纵向排列的双屏幕"这种设计算是任天堂的冷饭了，但相信应用到DS上会经过特殊的"翻炒"。据知情人士透露，在两个屏幕中，至少有一个是类似PDA上广泛采用的"触摸屏"。这无疑是一个很有想象力的"翻炒"方式，大大丰富了人机交互途径，必然导致一批新类型游戏的诞生。另一方面，触控技术发展到今天已经相当成熟，用到掌机上并不会增加太多成本。

猜测二：兼容GBA软件

DS将使用双CPU的结构，其中，ARM7芯片也是GBASP的中央处理器，这种设计已经为兼容GBA软件铺平了道路。虽然任天堂一直强调"DS与GBA是相互独立存在的"、"DS是任天堂的'第三个支柱'"等等，但是为了解决发售初期的软件匮乏，还是采用向下兼容的策略比较直接。

猜测三：画面表现力达到N64水平

任天堂并没有给出DS的图形表现能力，因此有人根据目前在我国发售的"神游机"进行推测，既然N64的全部机能可以浓缩到一个手柄大小的空间内，那么再经过1、2年的发展，完全有可能缩小到现在GBASP的地步，自然就能应用到DS上了。

猜测四：增加影音播放等功能

从DS公布消息的时间来看，明显是为了对抗PSP的挑战。索尼已经夺取了家用机的主导地位，任天堂势必会全力防御掌机世界被对手侵占。因此，任天堂扩展DS的应用范围，争取更多的用户，也是理所当然的事情。况且DS的存储媒介高达1GB的容量，完全可以存放整部电影。只是这并非任天堂的一贯作风，而山内家族也不会轻易改变自己的信念。

虽然外界的传闻很多，但是任天堂依然不愿进一步透露任何官方消息。看来我们只有期待任天堂在E3上揭开DS的下一层面纱了。



←有传闻称老人手中的机器就是双屏DS，人们对于未知主机的猜想总是乐此不疲。

SOFTWARE 三上真司不甘沉沦，超级“生化4”发表

本刊美国专讯　先前因独占计划受阻而垂头丧气的GC玩家，即将得到一份意料之外的美好补偿。在最近于美国拉斯维加斯举行的国际游戏联合协商会议上，沉寂许久的《生化危机4》终于再此走到台前。而这次公布的新情报绝对超出了所有人的预想，其华丽的画面和崭新的系统令期盼许久的GC玩家激动不已。

与此前公开的情报相比，这次公开游戏画面有了翻天覆地的巨大革新，不仅发色明显增加，角色服装的质感和场景的空间感都得到了良好的表现，甚至会让人们怀疑这是一款推翻原定模式重新制作的游戏。下面，本刊将截选美国游戏杂志GAME INFORMER中关于生4的重要情报进行公开。



↑CAPCOM在展会上信誓旦旦地保证：生4的GC独占计划一定会进行到底！

↓截止到本期截稿，我们还没有得到生4新公开的清晰画面，请读者海涵。



隐藏在生化危机4中的变更点

●本作的故事发生在2代6年之后的2004年。

●研制T病毒的伞公司已经不复存在，丧尸们也消失了。

●LEON被总统雇佣，作为总统女儿的警卫员出现。就任之前，总统的女儿被诱拐到了南美洲的某个小村落。这里的村民都感染上了某种新病毒。

●游戏包含一种第一人称视点和两种第三人称视点。第一人称视点类似MSG2，第三人称视点的变化性较大。首先，在传统的第三人称视点中，玩家可以把镜头尽可能地拉近主人公；其次，在新追加的第三人称视点中，主人公将始终位于画面的左下方，而并非画面中央，给人的感觉好像是第一人称射击游戏！

●操作系统沿袭了系列的风格，但是体力和弹药数会直接显示在画面上，无需进入特定菜单。

●敌人会根据主人公的射击部位做出相应反映，比如射击敌人腿部时，对方就会变成瘸子。

●追加了全新的ACTION BUTTON系统。根据该系统，画面中会出现特定按键指引玩家行动。如果玩家及时地按下了相应的按键就可以完成一些附加动作，例如在射击对方后，立刻在对方胸口补上一脚，以及在逃跑途中迅速关门阻止追杀的敌人等等。



←生化4是展会上获得最多褒美掌声的游戏，许多人坐在大屏幕前反复观看，久久不愿离去。

●敌人AI大幅提高。敌人会携带镰刀和斧子等武器，并向主人公投掷，而LEON也可以用手枪把这些武器击落。

●游戏世界的自由度很高，且全部采用3D即时演算，取消了开门动画，读盘时间明显缩短。

●游戏固定以16:9宽屏显示。在普通的4/3电视上，画面上下方会出现黑色遮挡(与电影相同)。

TALKING 传闻山内家族放弃GC后续主机开发 任天堂出面辟谣，指责媒体断章取义

本刊日本专讯　在索尼和微软相继放出下一代主机的规格预想的时候，任天堂方面却始终守口如瓶，以至于各种传闻纷至沓来。

2月10日，《日本经济新闻》报道了一则令全世界吃惊的消息：老铺任天堂将放弃下一代家用主机的开发计划！而且该消息更煞有其事地指出，任氏今后会把主要精力放在周边附件的开发上，以此来进一步提高原有硬件的游戏性。

上述消息爆出后，立即在业内引起了轩然大波，甚至比PS3和XBOX2的消息更加吸引眼球。作为日本第一财经媒体，《日经》的报道一般不会空穴来风，当初SQUARE-ENIX的合并案就是由他们率先披露。因此人们猜测，这次《日经》一定也挖得了什么“内部消息”……一时间，闹得满城风雨，众说纷纭。

不过，舆论的混乱并没有维持太久。在该消息刊发当日，美国任天堂公关部主管Beth就立刻发表声明，否认了《日经》的说法，并指责该报道没有依据，其中引用的官方言论更是断章取义。但是，对于GC周边配件的消息，任天堂却给予了肯定的答复。任天堂日本总部的发言人称：类似的周边确实存在，它可以提升GC机能，并且计划在2005年发售。

值得注意的是，类似提升主机性能的周边在历史上还鲜有成功的先例。没有金刚钻，敢揽瓷器活？且看任天堂如何分解吧。

SCOOP 索尼为丝缎银再谋合作伙伴 连邦正式成为PS2发行代理

本报讯　日前，国内最大的软件销售连锁组织北京连邦软件与日本索尼(中国)有限公司签署协议，正式成为PS2游戏软件发行商之一。

PlayStation 2(简称PS2)是索尼公司于2000年3月份推出的第二代128位家用游戏机。2003年底，索尼(中国)公司宣布Play Station2将正式在中国上市。但只开放了上海和广州两个上市城市。

现阶段，除连邦以外，国内还有两家PS2主机和对应软件的销售代理商，分别是中青旅创格和晶合。但有人预测，如果今后索尼公司启动全国其他大型城市的市场销售，连邦将凭借国内势力雄厚的连锁经营能力成为PS2最大的代理商。

目前连邦在全国范围内已拥有近500家连锁店，而且他们透露，到年底的时候这个数字还将激增到1000家以上，届时这1000家连锁店都将销售行货PS2的对应软件，以尽可能的方便玩家购买。或许在我国陷入尴尬局面的“丝缎银”也将由此找到转机。

另有业内人士爆料，连邦代理的第一款行货PS2软件极有可能是汉化版的“胜利十一人7”。



SOFTWARE 口袋妖怪在意料之中兴风作浪 “火红/叶绿”日本销量突破百万

本刊日本专讯　截止2月初，任天堂于1月29日在GBA上发售的《口袋妖怪·火红/叶绿》已经卖出了100万套，其中火红版51.8万套，叶绿版49.5万套。而大作软件带动主机销量的法则也被再一次印证。据日本统计机构MEDIACREATEGBA的数据，GBA主机在1月份的最后一周里销量飙升了61%，达到10200台，而GBASP的销量也上升了38%，为64800台。

对于口袋妖怪而言，突破百万似乎是理所当然的，卖不出去才是真正的新闻。由于“火红/叶绿”还未在欧美发售，所以该作会超越“红宝石/蓝宝石”的天文销量也未可知。

GBA在美利坚显示英雄本色 两年半销售2千万台超越同门师兄

SCOOP

本刊美国专讯　任天堂近乎于固执的自信来自其在掌机市场无可争议的霸主地位。据路透社在2月11日发布的消息，GBA主机在美国发售两年半之后的实际销量已经突破了2000万部！这个数字不仅远远超出当年GB在两年销售240万部的成绩，就连后来GBC所创下的1430万台的惊人记录也无法与其相提并论。



美国任天堂称，GBA是游戏史上最为成功的便携主机。尤其在刚刚过去的2003年中，GBA仅在美国就卖出了810万台，而软件方面的表现同样令人侧目，从2001年3月发售至今，GBA在全球范围的软件总销量超过1.7亿套，其中北美地区9000万套。

然而有趣的是，尽管GBA近乎疯狂地席卷全球，但是似乎仍然与任天堂的预期存在差距。此前任氏曾宣称GBA会在2003财年中卖出2000万台，不过如今他们已将这一数字下调到了1800万台。

美国GC主机货源供应不足 方糖降价倾销引发出货危机

EVENT

本刊日本专讯　“我们预订的GC主机始终不见发货”，许多美国零售商最近都在这样抱怨着。据国外网站GAME CUBE ADVANCED的消息，GC在美国的出货已经遇到了不应有的麻烦。而著名的FUNCOLAND/GAMESTOP连锁店店长更表示，“目前GC的出货量的确无法满足市场需求，任天堂方面没有做任何说明就单方面终止了GC主机的供给。如果这种现象持续下去的话，全美GAMESTOP连锁店中的GC主机将在3月中旬全部断货。”

在降价到99.99美元以后，GC的销售势头明显回升，销量甚至一度超越如日中天的PS2，但是如果供货不足的话，目前这种有利的形势或许会发生转变。在GC市场需求量逐步提升的时候，任天堂“丰收的困惑”又不得不让人们对方糖的前景捏一把汗。



↑多灾多难的GC已经成了任天堂的一块心病。

世嘉帝国改朝换代 会长宝座让位SAMMY

SCOOP

本刊日本专讯　世嘉在2月17日的股东大会上宣布了公司高层的人事变动情况。根据新闻公报，SAMMY社长里见治将担任世嘉会长，SAMMY常务董事铃木义治将担任世嘉董事。而原CSK出身的青园雅泓和金城摩已在2月16日辞去了SEGA董事的职务。根据日本企业的惯例，公司会长里见治并不会过多的参与决策工作，世嘉的日常管理仍将由社长小口久雄负责。

业界对世嘉的人事变动并不感到惊讶，这也是去年开始的SAMMY收购世嘉股份的必然结果。世嘉帝国的高层变动，必将给管理和运营上带来一些全新的概念。同时也将在公司内部产生一些“政治”影响，并波及市场。

里见治于1975年创立了SAMMY株式会社，1980年就任SAMMY社长。在去年底SAMMY买下世嘉母公司CSK持有的全部世嘉股份之后，里见氏在12月担任世嘉特别顾问。而其就任世嘉社长的职务任命将在2月17日的股东大会后立刻生效。

SEGA®

↑尽管世嘉已经很久没有让人为之振奋的软件问世，但是该公司组织结构的不断变化却一直吸引着业界的眼球。

世嘉中期财务报表喜忧参半 街机坚挺，家用机萎靡不振

SCOOP

本刊日本专讯　开杯了，却又找不到庆祝的理由——用这句话来形容世嘉高层此时此刻的心情也许最为恰当。根据该公司发布的财务报表显示，世嘉在2003年4月1日至2003年12月31日间创造了76.6亿日元的销售收入，比2002年同期的39.8亿日元大幅飙升了92%，不过令人遗憾的是，拯救世嘉的依然是它的传统强项——街机。“成为世界第一软件商”的宣言到目前为止还停留在不现实的口号阶段。

在2003年后三个季度中，世嘉的《Outrun2》等街机游戏延续了VF4、德比赛马的骄人表现，而原本被许多人认为无药可救的景品机市场也开始复苏，为世嘉带来了意外之财。不过在家用机方面，世嘉的运作显然没有那么幸运。从2003年4月至9月，世嘉在日本的软件总销量为230万套，其中《职业球会的创造3》、《德比赛马3》等游戏都有抢眼的表现。但是在一年中最关键的第4季度里，世嘉却突然英雄气短，13款软件的合计销量只有区区76万套（日本地区），平均下来每款游戏竟然卖不过10万套。对于世嘉这样的大腕来说，这样的数字无异于一种讽刺。

任天堂DS发布，索尼应对而发 传闻PSP发售日内定12月3日!?

HARDWARE

本刊日本专讯　面对任天堂手中无影无形却又杀气四溢的掌机DS，索尼也不甘示弱。据接近SCE的业内人士透露，PSP的发售日已经内定在了今年的12月3日，索尼希望这个曾经发售过PS的良辰吉日也能够为PSP带来好运。

据称，迫于索尼高层的强烈建议，PSP的外形经过了一次大幅度的变更，直到今年初样机才基本完成，估计今后变动的可能性已经不大。但是PSP的耗电问题却一直没有解决，游戏维持时间始终无法达到10个小时（GBASP的背光游戏时间为10小时），而SCE也非常担心这将成为PSP永远无法超越的瓶颈。

目前，索尼官方没有承认，也没有否认关于发售日以及电池方面的消息。或许我们在E3之前不应奢望索尼会给业界带来新的惊喜。



我国职业分工又加一“领” 游戏制作被定色为“灰领”

SCOOP

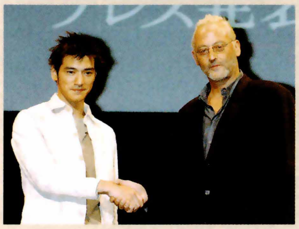
本刊讯　中国目前存在的职业中，有“白领”、“蓝领”、“金领”甚至“粉领”等划分，但游戏制作又属于哪个范畴呢？现在终于有了答案——“灰领”！

据新浪消息，近日，上海市劳动和社会保障部门正式命名了“灰领”这一全新类型。根据他们提供的定义：“灰领”是指在制造企业生产一线从事高技能操作、设计或生产管理，以及在服务业提供创造性服务的专门技能人员。游戏制作是首批被界定为“灰领”的职业之一。

值得注意的是，“游戏制作”并非是唯一与游戏产业有关的“灰领”职业，动漫设计、多媒体制作等职业显然也与游戏有着极为密切的联系，他们也被定为“灰领”。对于“灰领”的性质，有关方面认为这既不是一个“蓝领”向“白领”的过渡，也不是“蓝领”和“白领”的平均值，而是对一种技术和知识水平都很高的复合型人才的概括。

而证明上述观点的论据之一就是薪金待遇。据了解，由于国内目前“灰领”人才需求缺口非常大，很多“灰领”的月薪都在万元以上。有专家分析，“灰领”是一个有独立的智能结构、职业特征的人才类型，在未来将会成为职场上的新焦点。

《鬼武者3》开发完成



《鬼武者3》中的两位主演金城武和尚·雷诺日前参加了该游戏的制作完成发布会。CAPCOM相信金城武的俊朗外表和尚·雷诺的成熟魅力会吸引更多的玩家关注本作。

《战国无双》首发爆卖



业界最知名的策略游戏厂商KOEI，仍然依靠着的动作游戏大捞钞票。根据第三方的数据，PS2游戏《战国无双》在发售后一周里就卖出了62万套，店头消化率高达85%。

《鬼武者3》原声CD发表



CAPCOM最近发表了一张《鬼武者3》的原声CD，其中的曲目由著名的配乐大师天野正道作曲，华沙爱乐乐团演奏，初回限定版采用古色古香的木制包装，定价3360日元。

打刀手柄对应《鬼武者3》



上图为CAPCOM为配合《鬼武者3》推出的“打刀”形控制器。玩家可以通过挥舞这柄“利刃”进行游戏。这种刀形控制器的电池可连续使用30小时，无限通信距离为5公尺，价格是不菲的14800日元。

《真人快打6》开发画面曝光



据全球最大的真人快打个人主页Mortal Kombat Online称，真人快打系列最新作正在制作中，而上图就是新作《真人快打6》的开发中画面。

S-E副社长进驻上海事务所



鉴于日本游戏市场逐年萎缩的窘迫现状，SQUARE-ENIX决定自4月1日起调派该公司的副社长本多圭司(见上图)常驻S-E上海事务所，强化其在我国PC网络游戏的开发。

“冲浪”限定版SP发表



世界顶级冲浪运动服装品牌澳大利亚Rip Curl公司近日宣布，他们将与任天堂会社合作推出Rip Curl限定版SP主机。同时任天堂也将成为今年Rip Curl职业冲浪大赛的赞助商之一。

《寂静岭4》官方网站开通



KONAMI为PS2和XBOX开发的恐怖游戏《寂静岭4～THE ROOM～》的官方主页（www.sh2004.com）于2月13日开通。目前该主页只提供演示动画下载。

《忍者外传》为质量延期



已经勾起玩家胃口的XB游戏《忍者外传》将由原定的2月26日推迟至3月11日发售。开发商TECMO称，延期是为了进一步提高完成度，玩家将在3月11日看到一款超越期待的经典之作。

《圣斗士星矢》即将登场PS2



继游戏版《龙珠Z》大获成功之后，另一部动漫名作《圣斗士星矢》将被重新搬上游戏舞台。该游戏由ATARI负责制作，BNADAI代理发行，但是游戏发售日等具体情报现在还不得而知。

《我们的太阳》续作亮相



曾在去年引发晒太阳热潮的GBA游戏《我们的太阳》将于今夏推出续篇《续·我们的太阳》。新作保留了的光线感知系统，仍由著名制作人小岛秀夫领衔制作。

索尼第三款PS2行货软件公开



继《ICO古堡迷踪》和《抓猴啦2》以后，索尼日前公布了第三款在我国大陆地区发售的全中文PS2软件《XIGO最后的骰子》。该游戏由中青旅创格代理发行，价格168元人民币。

SCOOP

CEG亮相京城，职业化初见彩虹
2004电子竞技新闻发布会盛况空前

本刊日本专讯　2004年2月10日，2004全国电子竞技运动会新闻发布会在北京嘉里中心大酒店宴会厅隆重举行。来自国家体育总局、中华全国体育总会、赛事相关合作伙伴和新闻媒体等方面的嘉宾200余人参加了此次发布会。自此，“2004全国电子竞技运动会（2004 China E-sport Games）”正式揭开了其神秘面纱。

会上，国家体育总局局长助理、竞技体育司司长肖天宣读了国家体育总局“关于同意举办2004全国电子竞技运动会的批复”。随后公布了组委会组成名单。关于本次赛事的具体组织情况，组委会常务副秘书长严寅江在此次新闻发布会上介绍说，2004年中国电子竞技运动会共设有北京、上海、成都、广州、沈阳、长沙、武汉、西安8个赛区，比赛项目包括对战类和休闲类两种，对战类项目包括：反恐精英、FIFA、魔兽争霸3之冰封王座和星际争霸之母巢之战。休闲类包括7个项目，分别是：围棋、中国象棋、桥牌、四国军旗、升级、拱猪、二打一（斗地主）。并设有“对战类联赛”、“业余比赛”和“电视擂台赛”三种比赛模式。在时间方面，“资格选拔赛”比赛时间为3月20日～4月3日（或根据比赛日程进行延长），“联赛”比赛时间为5月22日～12月31日。

自本次发布会之日起，2004全国电子竞技运动会“对战类联赛”的“资格选拔赛”已开始在全国范围的八个赛区全面展开。一场如火如荼的全新比赛即将展开，让我们期待着盛会的来临，并企盼电子竞技能有美好的明天！



↑2月10日新闻发布会现场。

中国电玩榜

本期公告：
1.由于这期杂志截稿日太近，统计的选票也相应再次下滑。大家在玩儿的时候也不要忘了给自己喜欢的游戏投上一票啊。比较可惜的是“生化危机·爆发”排名21，离入围前20仅一步之遥，不过国内真有这么多玩家用PS2上网玩“生化”吗？
2.统计截止共收到有效选票407张。

2004年第7期（统计时间2004年2月6日－2月17日）

1 最终幻想8
上期 2



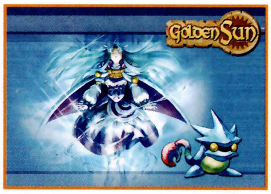
机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：175

2 最终幻想10
上期 1



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：164

3 黄金太阳
上期 3



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：145

4 真·三国无双3
上期 8



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：139

5 世界足球·胜利十一人7
上期 4



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票：136

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	98
7	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	80
8	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	77
9	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	77
10	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	45
11	忍	PS2	ACT	SEGA	—	44
12	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	41
13	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	38
14	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	38
15	SD高达G世纪A	GBA	SLG	BANPRESTO	—	37
16	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	34
17	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	33
18	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	31
19	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	26
20	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	23

科幻动作游戏推荐篇

BREAKDOWN



★这是由NAMCO刚发售的一款第一人称格斗冒险科幻新作。游戏中玩家将扮演手臂被神秘物体附身因此而拥有神力且会发光的主角Derrick Cole，游戏中除了可以用拥有神秘力量的拳头手臂与敌人战斗，也可以设法抢夺对方手中的枪支武器来进行攻击战斗。游戏中的画面相当华丽，操作控制上设计得也非常合理。特此推荐！

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	资料	票数
1	最终幻想12	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:RPG 发售日:2004年夏	3922
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:RPG 发售日:未定	3450
3	战国无双	机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:2004年春	2549
4	勇者斗恶龙5 天空的新娘	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:RPG 发售日:2004年3月25日	2507
5	合金装备索利德3	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2004年	1537
6	超级机器人大战MX	机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2004年3月	1336
7	生化危机4	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:AVG 发售日:未定	1161
8	鬼武者3	机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2004年26日	1092
9	王国之心2	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:A · RPG 发售日:未定	933
10	GT赛车4	机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2004年	781

瞩目



★相信很多读者朋友在看到这期杂志的时候已经入手该游戏了吧？游戏系统基本以“三国无双”为基础，游戏舞台也从三国搬到日本战国时代了。在游戏中，玩家会见到众多在日本历史中赫赫有名的将领，如织田信长、上杉谦信、武田信玄、真田幸村等等。游戏的画面更加华丽，操作感也更加爽快！就让我们在游戏中尽情地“无双乱舞”吧！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	资料	销量
1	GT赛车4 · 序章	机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2003.12.4	75516 总:671974
2	桃太郎电铁12 西日本也有编	机种:PS2 厂商:HUDAON 类型:TAB 发售日:2003.12.11	51269 总:337917
3	大众高尔夫4	机种:PS2 厂商:SCEI 类型:SPG 发售日:2003.11.27	48779 总:995896
4	马里奥赛车 · 双重冲击	机种:GC 厂商:任天堂! 类型:RAC 发售日:2003.11.7	40675 总:700419
5	马里奥聚会5	机种:GC 厂商:任天堂 类型:ETC 发售日:2003.11.28	37424 总:617515
6	洛克人EXE4 蓝月/红日	机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2003.12.12	37079 总:719409
7	马里奥与路易RPG★	机种:GBA 厂商:任天堂 类型:ARPG 发售日:2003.11.21	33973 总:376941
8	火影忍者 激斗忍者大战 2★	机种:PS2 厂商:TOMY 类型:FTG 发售日:2003.12.4	32165 总:297930
9	钢之炼金术士 折翼天使★	机种:PS2 厂商:SQUARE · ENIX 类型:ARPG 发售日:2003.12.25	32165 总:227341
10	口袋妖怪 红宝石 蓝宝石★	机种:GBA 厂商:任天堂! 类型:RPG 发售日:2002.11.21	29437 总:4981406

瞩目



★去年SQUARE · ENIX属下的DIGICUBE破产后许多业内人士曾经为该公司的财务状况担忧，但是出乎众人意料之外的是该事件对S · E的影响并不是很大，这其中最大的功臣就是“钢之炼金术士”漫画和游戏的畅销了！游戏中由两个模式构成，情节模式中主要由2D的角色对话构成；而战斗模式则为全3D。该作的FANS们可不要错过喽！

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003 (naomi2、sega、slg)	66937
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版 (naomi2、sega、tab)	20435
3	太鼓的达人5 (system246、namco、act)	14814
4	头文字D (naomi2、sega、act)	12822
5	AVALON之键 (naomi2、sega、etc)	12291
6	机动战士Z高达 · 奥古对泰坦斯 (naomi、capcom、act)	11878
7	格斗之王2003 (naomi2、snk、ftg)	8361
8	VR战士4 进化版 (naomi2、sega、act)	8164
9	龙之编年史 (naomi2、namco、slg)	7987
10	麻将俱乐部2 (不明、konami、tab)	7540

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	MEDAL OF HONOR RISING SUN	PS2、ea、stg
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	PS2、ea、rac
3	THE SIMPSONS:HIT&RUN	PS2、vivendi、act
4	FIFA 2004	PS2、ea、spg
5	THE LORD OF THE RINGS:THE RETURN OF THE KING	PS2、ea、act
6	TRUE CRIME:STREETS OF LA	PS2、activision、act
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	ps2、activision、act
8	EYETOY:PLAY	PS2、scei、act
9	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	PS2、scei、rac
10	TERMINATOR3:RISE OF THE MACHINES	PS2、atari、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘奖品等着你们来拿哦！

云南	潘小华	广东	许志文	江苏	唐大勇	河北	巩永强	吉林	吴春蕾
湖北	王雪峰	江西	雷安闽	北京	侯浩	安徽	李明	四川	吴晓明
广东	邓树勋	云南	赖伟	河北	王淼源	黑龙江	尹绍龙	广西	朱智昀
青海	李鹏	北京	苗旺	安徽	杨钢	河南	苏阳昭	甘肃	李程
贵州	黄巍	广东	邝泽信	江西	舒迪云	上海	王励勋	河北	李晶
福建	陈希杰	浙江	严祖辉	江苏	刘晔	广西	李鸣旭	山东	耿振兴
江苏	蒋华	重庆	梁正宗	辽宁	任传奇	浙江	顾稼淼	浙江	李成毅
天津	马麟	河北	李二为	山东	孙方宇	陕西	赵岩	天津	徐克
重庆	何仲秋	福建	郑嘉琦	福建	洪婷婷	江苏	李雷	河南	罗华东
云南	王力	浙江	费腾	浙江	谢小健	北京	李超	北京	杨威



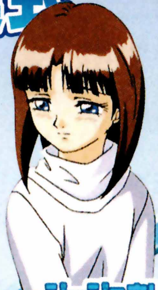
神秘礼物

GENERATION模式解禁









SDガンダム GGENERATION SEED

シージェネレーション シード

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2004.2.19预定
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

SD高达G世纪SEED

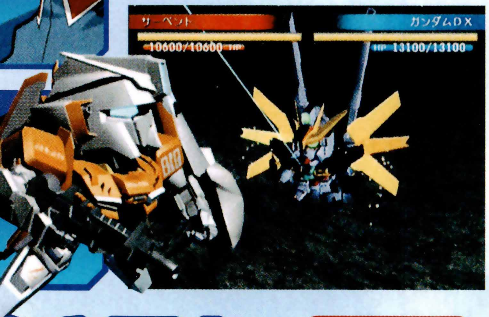
极具人气的GUNDAM SEED登场了！这次的历代高达大乱斗依然吸引了无数的眼球。

彻底享受丰富故事情节的SEED模式

可以体验SEED高达剧情的模式。严格限制了敌我双方登场机体的数量，使得游戏难度得到了控制。并且完全不用编制部队以及开发设计机体，谁都可以轻松地沉浸于丰富的故事情节之中。







系统进行游戏的GENERATION模式

这就是比较正常的模式了，包括SEED在内的历代高达机体和机师可供玩家自由编制，组成自己最强的军团。SEED高达之外的历代著名场面也会得到忠实再现。

互不影响的两个模式

本作中有给初级玩家提供体验剧情的低难度SEED模式，以及可以自由编组部队，可供选择难度的GENERATION模式。两种模式下的SAVE是互不影响的。这样，不仅是现在这款SEED高达的FANS，就连其他历代高达的FANS也会在游戏中得到满足。

标题画面
- ·NEW GAME
- ·LOAD
- ·GALLERY

SEED模式 →（影响）→ 系统SAVE 检查数据

SEED模式 ✕ GENERATION模式

GENERATION模式
- ·SEED关卡
- ·历代高达的关卡

GALLERY菜单
- ·人物资料模式
- ·SEED旅行模式
- ·剧场模式
- ·BGM模式
- ·CREDIT

引人注意的变更点 7连发!!!!!

听取了多数死忠FANS的意见，GENERATION模式的系统也做了相应的改进，这样一来本作的优势就更加明显了。这里把与前作“NEO”的主要不同点展示给大家。

1. 根据玩家的不同水平，有 **3种难度** 可供选择。
2. 专给初级玩家准备的 **轻松编制模式。**
3. 阿姆罗是我的！**多蒙也是我的！！角色租借。**
4. **开发系统图** 得到的话开发就变得轻松了。
5. 得到究极的强者！**角色的等级最大为99。**
6. 把自己的爱机锻炼到最强！**机体改造登记最大99！**
7. **特殊攻击** 连续使用成为可能！



详细的改变请大家关注下页的情报！

1 根据玩家的不同水平可供选择的 3种难度!

本次作品与前面几款作品最大的变更点，就是同样的一个关卡变得可以玩好几遍了。难道也就是说回到了“NEO”以前的系统设定?准备了SEED和历代高达的路线，每过了一关就可以进入下一关。不过因为可以自由选择难度，就可以根据自己的水平及部队的状况来做出选择，使游戏更加轻松地进行下去。相信这一设定必然会为这款游戏注入新的生命力，使之更加耐玩儿。通过不断地挑战，玩家们可以从中获得不同的乐趣。

易 → 难

SITUATION

SEED模式下的难度

SEED模式中的难度，专为初级玩家准备，比较简单。在GENERATION模式里的SEED关卡中就可以选择难度。不过玩家的部队无法出击，只能用初期配置的机体进行战斗。



最初的关卡里敌我双方都只有一台机体出战。

NORMAL

在GENERATION里最初就可以选择的难度

GENERATION模式下的基本难度。敌人的强度比较适中，玩家正好可以借此来适应一下新系统。完成了SEED模式的初级玩家也可以进来挑战一下这个模式，基本来说是适用于各级别玩家的难度。同时由于这个原因，GENERATION模式比其他两个更具可玩性。

SPECIAL

在GENERATION模式下满足一定条件才可以选择的难度

完成了NORMAL模式的战士们就可以挑战这个难度了。正如其名，敌人的战力得到了大幅度增强，我军也可以派出两组部队参战，可见战况将非常激烈。如果玩家没有一定的水平或军队的战斗力不足的话，是很难过关的。上级者的难度。但不知过关后是否也会得到特殊的奖励呢?

NORMAL 剧情事件也会发生变化 SPECIAL



难度不同的模式，机体会有不同，通常难度下出现的是阿布萨雷斯2……

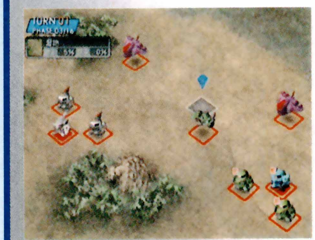


到了特别难度下出现在地图上的机体就是阿布萨雷斯3了！强敌啊！

NORMAL 出现的敌机也会发生变化 SPECIAL



在初代高达的关卡里出现的是大魔和渣古等旧式机体。



随着难度上升出现的敌机变为基库等强力机体。

目标是全难度制霸!过关后还会有战利品



取得一个关卡的胜利时候就可以进入下一关，不仅如此，还会得到战舰和道具等战利品。而且根据难度的不同战利品还会发生变化，所以如果想集齐所有战利品的话，就算是高手也必须玩一遍SITUATION难度的关卡。

右边的表格就是例子!

	难度	战利品
STAGE3	SITUATION	得到TURN REAL 2
	NORMAL	——
	SPECIAL	战舰阿加玛
STAGE4	SITUATION	战舰能力上升
	NORMAL	可以进行SPECIAL模式
	SPECIAL	徽章入手

满足胜利条件之后才可以进行下一关的游戏

SEED模式与GENERATION模式中，满足胜利条件之后就会进入下一个关卡，这是游戏进行的基础。

SEED模式

完全按照原作的故事来进行情节发展的SEED模式。已经通过的关卡不可以回过去再玩，是完全体验剧情的模式。

STAGE1 那个名字是高达
↓
STAGE2 SILENT RUN
↓
STAGE3 消失的光

不能够回到前面的关卡中

GENERATION模式

GENERATION模式中有历代高达和SEED高达两条行进路线。打过的关卡还可以再打，直到满意为止，这是这个模式的特点。另外，在历代高达的路线中，每一部作品都有1-2个关卡，并且按照原作中的时间，由“0079-0083”的顺序来进行游戏。通过这个模式，喜欢原作的玩家一定会有亲切感。

就算是同一关也可以打很多遍

两个不同的路线

历代高达路线

STAGE1 消散在加布罗
↓
STAGE2 宇宙要塞阿巴库
↓
STAGE3 风暴中奔跑
∫

SEED路线

STAGE1 那个名字是高达
↓
STAGE2 SILENT RUN
↓
STAGE3 消失的光
∫

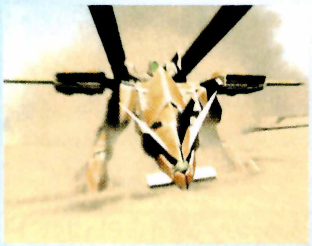
2 专为了让初级玩家轻松上手而准备的 轻松编制模式!!

CG大集合！1

G世纪系列的CG一向拥有几乎能超越前作的品质，这里先给大家展示一下。这是“沙漠之虎”安迪与主角基拉在炎热的沙漠中展开的激战。















沙漠之虎追击着基拉的强袭高达。在沙漠之虎猛烈的攻击之下，能使物理攻击无效的相转移装甲也被破坏了。现在这难道就是最后一击吗?

激战的结果是?



初级玩家完成SEED模式后，就可以准备进行GENERATION模式了。只不过比起SEED模式来，难度要提高很多。尤其是部队编成就是一个大难题，好在有了“轻松编制模式”，这样就算是初级玩家也可以轻松地制作出只属于自己的军团。可见，BANDAI还是非常体谅初级玩家的。这样的设定可以使对这个游戏不是很在行的人，也能体验游戏的乐趣。下面给大家介绍一下在“轻松编制模式”下编成军团的方法。

机体选择



在轻松编制模式里，依次表示着战舰、舰长、机体、机师等项目，玩家可以很容易地做出选择，从而编制出自己的队伍。

机师选择



选择的时候，拥有合适能力的机师和高性能的机体会做优先表示。没有合适驾驶员的话也可以花钱买来原作的驾驶员。

部队的编组

部队由战舰和MS小队组成，战舰以及搭载在上面的MS小队算一组。战场上MS是作战的中心，受损的MS就要回收到战舰里面进行修整。不过要注意的是，只有同组间的战舰和MS才能进行回收。



本作中进行攻击会消耗能量。

战舰和后勤部队



战舰上含舰长一共是有5名驾驶员。后勤部队所需要的能力是通信和整备等等，与作战的MS驾驶员完全不同。



小队内的MS间可以互相进行支援攻击。

MS小队与机师

有3-4艘战舰的话可以配备1-3队MS小队，能够搭载的机数和MS小队数会根据战舰的不同发生变化。



3 阿姆罗是我的 多蒙也是我的!! 角色租借

GENERATION模式最初只能使用原创角色，不过原作中的机师也是可以使用的。只要开发出与原作机师有关的机体或得到新战舰时就可以花钱把他们租借过来。看来，这一模式是专为喜欢张扬自己个性的人而设计的。相信一定会受到年轻玩家们的喜爱。



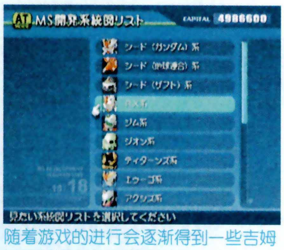
想要租借原作角色时是要花钱的。天下没有白吃的午餐嘛！



原作中的反派角色在本作中也是可以租借的。

4 开发系统图 得到的话开发就变得轻松了!





随着游戏的进行会逐渐得到一些吉姆系和基恩系的开发系统图。

开发机体和编组部队是“G世纪”系列的两大乐趣。恐怕会有很多玩家一边仔细地进行机体开发一边进行游戏吧。不过也会有许多机体的开发会相当麻烦，这时候就要用到开发系统图了。按照开发系统，像家谱一样地把各机体的开发次序排下来，这样想要开发机体的开发条件就一目了然了。

5 得到究极的强者！角色的等级最大为99

角色在战斗中积累经验值，每积累到一定数值后等级便会提升。本作的等级上限是99。充分锻炼自己喜欢的角色，就能够超越那些原作动画里的主人公们。喜欢练级的朋友们，还在等什么？



6 把自己的爱机锻炼到最强！机体改造等级最大99

和角色们一样，机体也是可以升级的。等级顺序按1－2－3－ACE排列，等级升到ACE之后就可以选择开发新机体，或者进行进一步的强化，一直强化到99级。升到顶级的机体，威力可是……



等级:ACE → 继续**改造**来提高性能

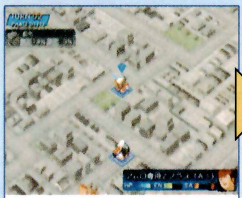
选择 → **开发**新机体



使机体升级的办法和角色们一样，通过在战斗中取得胜利来积累经验值，以达到升级的最终目的。

7 特殊攻击 可以连续使用！

通过不停的战斗就可以积攒气力槽，攒满了之后就可以使用威力强大的特殊攻击。前作中最多只能使用1次，但本作中则最多可以连续使用3次，攻击力可谓是大大增强了。还等什么？用破坏力超强的特殊攻击一口气把敌人全部击倒吧！



已经可以连续使用2次特殊攻击的阿姆罗，因为通过不停地战斗已经积攒了很多气槽了。



一时心血来潮，拿这边的HI－ZACK练练手，放一个特殊攻击。当然是一下击破！



击破之后会有“SA DOWN”表示，说明你已经用了一发特殊攻击了。

让人感动得哭出来 GALLERY模式

在游戏中出现的剧情场景和CG都会收录在此模式中。而且还会有登场机体和角色的情报解说。随着游戏的不断进行，会不断有新的项目收录进来，向着完美收集的目标挺进吧！

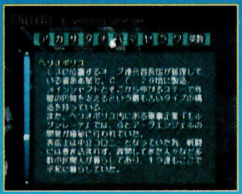




人物资料

在游戏中登场的角色和机体的情报都会收录在这里，可以自由翻阅。借此也可以了解一下自己不熟悉的角色。



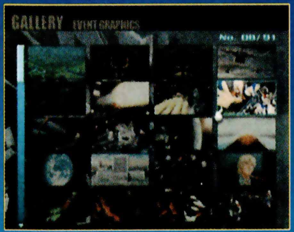


SEED旅行

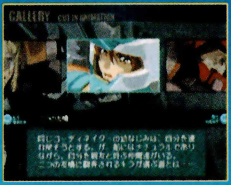
对原作50话的情节与专用装甲等名词做了详细的解说，对于第一次接触SEED高达的玩家会有很大帮助。

剧场

所有看过的CG动画以及剧情场面等都会收录在这里，以后可以自由观看。对于动画的饭斯来说，真可谓是体贴的设定。是不是很有吸引力呢？







BGM

本作中使用的全部BGM都可以在此收听，不过遗憾的是CG中的曲子无法欣赏。

CREDIT

可以在这里看到本作动画部分和游戏部分的制作者名单。

GGENERATION SEED CG大集合！2

这是由联合军的强化兵驾驶的3台新型高达与主角基拉进行殊死搏斗的场面。在基拉快撑不住的危机关头，他的好友阿斯兰挺身而出，化解了危机。

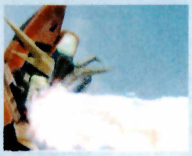


在奥鲁加、库罗托、夏尼(磕药三人组啊！)的协同作战之下，基拉已经快撑不住了。





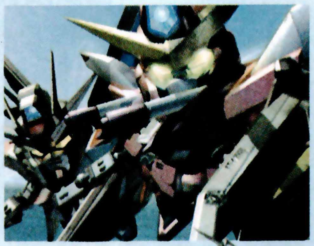






救自由高达于危机中的嘉斯帝斯





在基拉就要不行的瞬间，阿斯兰抛下了顾虑，挺身而出。





靠捕猎巨兽为生的猎人时代……

注目的捕猎动作！

调查怪兽的习性和活动范围之后使用各种武器和道具去捕猎——这就是大家注目的将猎人的生活游戏化的作品“怪兽猎人”。现在距发售日还有不到1个月的时间，厂家终于公布了关于它的一些消息，下面就让我们来一起看一看。我们的狩猎生活，从现在开始！





完成从委托人处得到任务之后，就可以得到金钱和道具。

就算是单人游戏无法打倒的巨兽，到了多人游戏的时候……

最多可4人同时游戏的网络战

大家协力来完成目标！

一个人过着猎人生活也许没有什么不好，不过只有用了BB去上线游戏才能体会到本作的真正乐趣。最多可4人一队，这样的话单人无法打倒的巨兽也有捕获的希望了，大家一起去完成捕猎巨兽的任务吧！

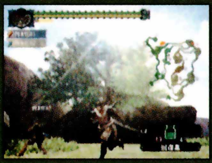


通过聊天取得情报，追击猎物就会更加容易。



在准备出发捕猎之前，各人都要做好准备工作并且不要远离聚集点以免落单时遭到袭击。

可通过画面上表示的地图编号来相互联系，以防有紧急事态发生。





和巨大的飞龙作战，小队成员一定要充分了解自己的任务，以便协同作战。

狩猎生活

Welcome to HUNTING LIFE!!



这个春天由CAPCOM推出的多人ONLINE GAME，这次给大家介绍一下这个神秘的世界以及它深邃的魅力！

MONSTER HUNTER

怪兽猎人

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004.3.11预定
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

战士、弓箭手、收集家……你更喜欢哪个呢？

做一个玩家的分身角色！

首先要做成一个玩家的分身来经历猎人们的传奇生活。从性别、容貌、发型及肤色，直到游戏中的声音都可以进行选择。可以完全照自己喜欢的情况来做，也可以按自己崇拜的偶像来做，总之做一个自己喜欢的角色就是最重要的了！





做成之后就是这样，连装备的武器道具都能看到！

决定性别和名字！

首先起名字，在玩ONLINE GAME的时候别人都会看到你的名字，所以要起一个鲜明的给人印象深刻的名字。性别与声音也在这里选择。



有性格的名字自然好，但不要惹得队友们反感，才好。

选择面容

在这里可以选择不同的面容和肤色，要给人留下好印象。



也可以挑选预先准备好的面容。

发型选择

下面就是发型的选择，选择一个和你脸型配套的发型就好了。



右摇杆可以转动角色，可以检查整体效果。

超多的发色

你可以自由改变头发的颜色，有超过1600万种颜色可供你选择。



可以把三原色做微妙的调整来制作出新的颜色。

冲锋的先头军

战士类

拥有不输给别人的攻击力，而且能使用比人还重的武器。可要想战胜对手，不是光有力气就可以的，还要有精密的作战计划。



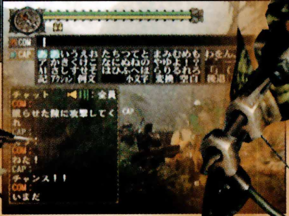
如果有实力的话也可以试试一个人捕猎大飞龙……



枪是战士可装备武器的一种，攻击力高且范围广。



不仅是攻击，全队的回复和战术都要你迅速做出指示。



聊天时可以给新手一些建议，努力成为谁都羡慕的元老级人物吧！



老练的狩猎技术

老手类

熟知地形和怪兽习性的老手，不仅能够熟练地完成各种任务，还可以培养新手。如果你也变成了有名的老手，恐怕谁组队都会想邀请你入队吧。



可以进行道具调和的

收集家型

在地图上收集道具并加以调和，从而制作出新道具的收集家。从回复药品到特殊弹药都可以自行配制，以减少队伍的开支，也是队伍中不可缺少的人物。



不仅是收集和调和，也可以制作攻击用道具。更可以安放炸药来布置陷阱。



用蜂蜜和药草可以调和出“大回复药”，不过也有失败的时候……

担任自己喜欢职业的方法是……没有！？

对于怪兽猎人来说是没有职业和等级的概念的。不过没有职业的限制，反而可以自己装备自己认为合适的道具，并可以自由地去学习各种知识和技能。这么高的自由度恐怕正是本作的魅力所在。



赶快学习更多的技能，变成自己中意类型的猎人吧！

无双报道



从瓦格鲁的帝都塔隆的激烈战斗中安然逃脱的隼人，这次又将在“摩神之街”展开什么样的战斗呢？





NINJA GAIDEN

忍者外传

XB	厂商：TEMCO	发售日：2004.3.11发售预定
	类型：ACT	价格：7800日元	其他：——

以摩神之街为舞台，隼人的

以华丽多变的忍术力克无数敌人并设法从陷阱中逃生的忍者动作游戏《NINJA GAIDEN》。

在区域“帝都塔隆”里，有着许多可以购买武器道具的商店和汉斯酒吧这样的设施，在这里隼人要躲避开瓦格鲁军的猛烈攻击，直冲目的地汉斯酒吧。经历九死一生才到达目的地的隼人，在酒吧中遇到了一位叫雷切鲁的女子。雷切鲁说她要去多库市的寺院，可是她到底在酒吧里等什么呢？也许这个女子的出现会带来一段曲折离奇的经历！这次就给大家讲述一下这段故事。

目的地就是这里！



↑充满令人恐惧与阴冷感觉的多库市的寺院，在那里有瓦格鲁的军队在等待着隼人……





←↓被卡鲁拉的利齿伤到的话，恐怕不死也只剩半条命了！



隼人值得信赖的伙伴 雷切鲁



←在汉斯酒吧遇到的美丽女子。虽然她的目的还不清楚，不过从表象分析好像是自己人。

卡鲁拉

在冲向寺院的道路上，摩神卡鲁拉拦住了隼人的去路。如果遭到从他那个巨大的身体发出的攻击，肯定会受到极大的伤害！不仅仅是他锋利的爪和利齿，他突然发动的扫尾攻击也给隼人以巨大威胁，一定要倍加小心！



↑被卡鲁拉的攻击打倒在地的隼人，如果不迅速起身的话，恐怕情况就很不妙了。



弱点是头部!?

←在围追隼人的过程中竟会突然碰壁的卡鲁拉，被这一撞导致了自己的脑震荡，有够弱智？！

ACT游戏名作『忍者龙剑传』在本作中也可以玩到!!

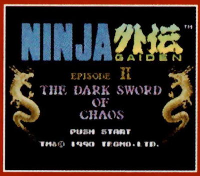
本作中收录了FC时代的超级人气作品“忍者龙剑传”的1–3代作品。这些游戏都隐藏在本作的角落中，得到它们之后在汉斯酒吧的筐体内就可以进行游戏了。另外顺便说一下，这里的图片用的都是英文版，不过在实际的游戏中这3个游戏可是日版的哟。

忍者龙剑传
88.12.9发售 5500YEN



守护龙剑的隼人家族的首领被来路不明的人击败了，得知此事的隼人孤身一人前往了美国……

忍者龙剑传Ⅱ 暗黑邪神剑
90.4.6发售 5900YEN



隼人成功把邪神封印后的1年，他突然受到了谜之军团的袭击。从本作开始隼人可以使用分身术了。

忍者龙剑传Ⅲ 黄泉的方舟
91.6.21发售 6200YEN

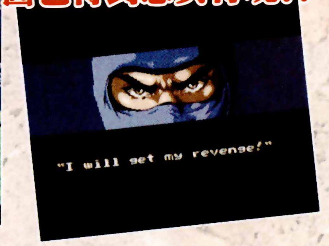


时代设定于1代和2代之间，系列的完结篇。本作可以强化龙神剑。

开头的过场动画也得到忠实再现!!



↑当时被称为「剧院般享受」的极具临场感的经典画面。



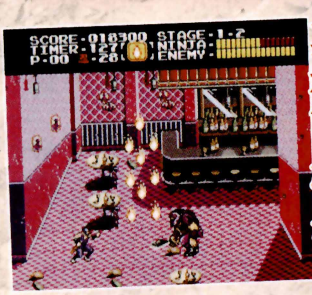


→操作键位是跳跃、攻击和忍术这简单的几种。



←可以施展忍术在墙壁间爬行穿梭。

真是令人怀念!



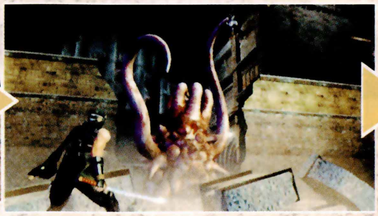
↑与第一关的BOSS对决！这个游戏即使是在FC时代，难度也是非常高的。

战斗还在继续!!

金发美女雷切鲁突然出现……

打倒卡鲁拉之后，雷切鲁出现在了隼人面前。不过还没来得及享受重逢的喜悦，摩神希多拉基布斯就破墙而入，并用触手掳走了雷切鲁，眼看就要把她吞下肚去了......

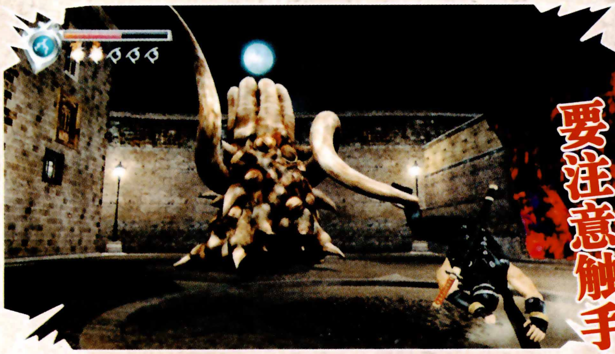






←↓被怪物正在吞下去的雷切鲁，近乎绝望的样子令人心寒。你这个怪物！我绝饶不了你!!

正在被吞下肚去……



↑被希多拉基布斯的触手抓住，并被扔来扔去的隼人。为了不落到这种被动的境地，就要提前找机会把他的触手砍下来。

要注意触手!



←远距离战反而不利？要尽量掌握好距离来与其作战。



希多拉基布斯

2条触手在空中飘动的大型摩神。触手攻击的范围很广，即使远距离作战也不能掉以轻心。另外他还不时喷出让人恶心的液体，这些液体也会对隼人造成伤害。

夏多

打倒希多拉基布斯后终于抵达寺院内部的隼人。不过在这里还有一个新的摩神夏多在等待着他！他有着惊人的速度，可以闪电般地冲向隼人并用爪子进行凶猛的攻击。他的实力绝不是军队和SWAT等人类可比的！！不过也有传言说在寺院中隐藏着一个通往地下的秘密入口......

→被夏多猛烈攻击所逼迫的隼人。他的肩上还有眼睛，好像视野很开阔的样子？



他的利爪真是非常可怕!





↑寺院的内部到处都有夏多!

炼金术士系列最新作品登场
首次使用男性主人公！







波波

和库林从小一起长大的朋友，木之精灵，名字叫多鲁，波波是库林给他起的名字。见风使舵、多嘴多舌是他的毛病。

库林·基斯林库

本作主人公，受祖母——著名炼金术士塔夫内的真传，深得炼金术的精髓。祖母死后，他和多鲁一起离开了家。

林塔·布兰西蒙

在卡波库街上以消灭魔物作为职业的少女。救出了在森林中身陷困境的库林，并与之成为了朋友。

炼金术士伊利斯
エターナルマナ
Atelier Lris—Eternal Manar

炼金术士系列的第6作终于登场！各个方面比起前作来都做了很大的进化！下面来给大家做一个系统的介绍。

PS2	厂商：GUST	发售日：2004年初夏	
	类型：RPG	价格：6800日元预定	其他：杜比环绕

新的调和方法、战斗场景、在地图上的移动……
全部要素都得到了大幅强化！

新的调和方法、战斗场景、在地图上的移动，全部要素都得到了大幅强化！

每次的新作品都以新的调和方法来让大家很是期待的炼金术士系列。这次的最新作叫做“伊利斯的工作室”。本作中的调和方法、战斗场景、移动方式等都做了新的尝试。不过让人好奇的恐怕就是本作的名字，伊利斯……他（她？）到底是谁呢？答案就是……



大家应该都熟悉的调和画面，不过为什么会有一只妖精？详情请看下页。



战斗画面变为横向视点，因此战斗的画面变得极有魄力，临场感十足！

库林和林塔的目的地是天空都市

被称为精灵力量源泉的世界，勒卡鲁扎恩。生活在这个世界里的库林，在祖母死后踏上了自己的旅途。他穿过森林后看到的是被称为不可侵犯的天空都市——阿斑贝利。不过他自己，并不认为那里就是自己旅途的终点……



眺望远方的艾斯比奥鲁平原的库林，他的眼中看到了什么呢？

炼金术士系列的历史

炼金术士系列目前共发售了5作及一本外传作品。如果是新接触这个系列的话最好从第1作开始玩。另外从第3作起，就都是PS2的专用软件了。



赫尔米和库鲁斯两个人展开的颇具民俗风格的冒险故事。

Ⅰ. 炼金术士



描写玛莉从成为一个炼金术士直到在学会毕业这段时间里的故事。

Ⅱ. 炼金术士



描写崇拜玛莉的少女艾利从成为炼金术士到在学会毕业的故事。

Ⅲ. 炼金术士



萨鲁布鲁库三部曲的完结篇·故事发展到创设了学会为止。

Ⅳ. 炼金术士



讲述了来到200年前的尤迪为了回到自己的世界而外出冒险的经历。

Ⅴ. 炼金术士



在3年间经营一个店的同时还要致力于村子的发展。系列的第5作。

这次的调和方法是以和精灵们做游戏来调和！

源素还原 → **源素** → **炼金道具**

什么都可以通过破坏和还原来得到源素！

本作中我们借助大自然的力量可以随时随地地进行道具的调和，只不过这需要借助精灵们的力量。此外，为了进行调和，还必须得到道具的源素。这就要靠破坏游戏世界中各处的“东西”来取得。也许有时也会取得珍贵的源素？？



即使在战斗中，只要满足一定的条件也是可以得到源素的。

有时也要靠旋转视角来完成把道具还原为源素的工作。

借精灵们的手来调和道具！

调和不仅是主角们，还必须要与各源素相对应的精灵来协助完成。不过要注意的是，精灵们也是有自己的意志的，所以如果关系相处不好的话，是不会调和出什么好道具的。另外还有主人公库林因为讨厌某个精灵而罢工的事件发生，可见本作中与精灵的关系有可能成为是否能调和出好道具的关键。



与散落在世界各地的精灵们签约，就能够调和新道具了。

这回的完成品是什么呢？

调和成功就会制造出新道具，精灵对主人公的信赖度也会得到提升。只要源素够的话就可以随意制作道具，如果源素充足的话就多做一些来提高信赖度吧！



神秘的调和？

借助精灵的力量来调和道具的方法叫做精灵调和，此外还会有其他的调和法吗？



好像是被谁调和的状态。

结果却做出了一个没见过的道具……

5种精灵大介绍!!



炎素精灵 乌鲁

调和炸弹系道具是它的长项。



岩素精灵 德艾梅亚

主要擅长调和回复系和状态回复系的道具。



木素精灵 多鲁

主要是协助其他精灵来制作回复系道具。



命素精灵 艾伊恩

好像是对调和与生命有关的道具有一定心得.....



空素精灵 希尔维斯特

对各种道具的调和都很有一手，好像是非常有实力的精灵。

变为横视点的战斗场面

战斗画面不仅仅是变为了横视点，做出各种行动也是有实施时间的，游戏也就变为半实时型RPG。这样在战斗时就可以选择出招快但威力小的普通攻击，或破坏力大但出招缓慢的必杀技，战略层面上就有了更多的选择。另外，人物的比例也加大了，这样战斗画面就显得更加有魄力了。



单看这个画面简直会让人觉得这是一个格斗游戏。

龙之吐息的使用时间比较长，我们尽量在这段时间里把它处理掉。

世界地图变为3D!!

以前的世界地图都是斜上45视点，但在本作中进化为3D！地图上有各种各样的东西，其中还会在隐蔽的地点有通往某处的秘密入口等等…仔细探索的话没准会有意外的发现哟！



在城镇里还是经典的斜上方视角。

本作可以操纵着主角自由地在3D地图中奔驰。

库林们最初到达的城镇「卡博库」



虽然看不见字，不过光看招牌就知道这里有很多商店。不过画面左下角的那个人是……

主人公库林们最初到达的城镇就是这个卡博库。他们以这里为据点，把到达天空都市阿班贝利作为了目标。这里也有商店，可以为后面的冒险做出充分的准备，整个城镇以水彩的风格进行描绘，只要看一眼就会给人很祥和的感觉。



感觉是地板，其实是别人家的屋檐！看来这个卡博库镇的建筑设计还是很有个性的啊……

看着很眼熟的武器店老板。武器店里的物品也会随着游戏进程而改变。

无双报道

永无终结的残酷战争历史，已经进入了由英雄主宰的时代!!

新天魔界 Generation of Chaos IV
ジェネレーション オブ カオス IV™

NEVER LAND
アイエフ ネバーランド

万众期待的系列最新作“generation of chaos 4(以下简称为4)”即将登场。这次我们的报道将给大家带来大幅提升战略性的新系统和新角色的情报。



最新情报速递 烘托故事气氛的豪华声优阵容!

本作中请到了很多著名声优，有林原惠美(吉娜)，西原翔吾(瓦利佐亚)，鹰村游(鲁鲁拉拉)，而且“GOC”系列里不可缺少的人物西罗(左图)由宫村优子来配音。此外还有许多著名声优加盟本作。







PS2	厂商：Idea Factory	发售日：2004年4月末预定
	类型：SLG	价格：6800日元 其他：——

边温习“GOC”的内容边来看看4的新要素

GOC是一款通过增强本国国力和攻击他国等战略手段来达到统一大陆目的的战略游戏。其简洁明快的系统，即便是没怎么玩过SLG的人也可以轻松地享受指挥作战的乐趣。下面我们就来看一下这个游戏的系统和新要素。


→4中，可以看出画面视点等环境方面也做了改善，可以更加舒适地进行游戏。

STORY

传说中存在的龙王，可以用它的吼叫烧尽所有的东西。罗斯特.格兰多的人们对此深信不疑，他们惧怕着龙王的强大力量，对它十分敬畏……

到了现代，拥有强大军事力量的多拉瓦尼亚帝国为了战胜其他的敌对势力，开始寻找传说中的力量“DRAGON VOICE”。

～游戏流程～

1回合由内政，移动，战斗3个部分组成。所有的势力都行动完之后才能够进入下一回合。

内政部分 → 移动部分 → 战争部分

内政部分

●通过开发财政和扩充军备来提升国力

可以提升建筑物的商业和城壁等级和可以雇佣武将和士兵的部分。只有在这里加强建设，扩充军备，增强国力，才能在下面的战争部分里顺利地取得胜利。


→内政部分的行动是通过对部下武将的指示来实施。

新要素CHECK 建造与整地

在4中的内政部分里可以建造新的建筑物和通过整地来制造出新的移动路线。这样我们就可以通过在重要的据点上建造新建筑和以整地来制造出新的行军路线等手段，为后面的战争创造出有利条件。

↓可以建造城堡和墓地等各种功能不同的建筑物。



↑开垦荒地之后就可以在上面建筑和通行。

移动部分

●可以实现武将的移动和进攻的部分

可以让待机状态下的武将移动和攻击敌对国建筑物的指令。作出指示后武将会开始自动向目的地移动。要考虑到不同的武将移动速度的差异来作出配置。利用时间差来对敌方阵地进行攻略，这也是攻略的重点。


←移动中遇到敌国武将的话就直接进入战斗。

天气预报？

→在地图的移动画面中有一个窗口显示着每个月的天气情况。天气的变化会对战争有什么样的影响呢？



战争部分

●阵型和作战配置是打开胜利之门的钥匙

在地图上或建筑物里开战，就会进入战争部分。通过选择部队的阵型和实行的作战方案来进行战争，另外，满足特定条件的话武将还可以使出强力的必杀技，使得作战更加有利。


↑阵型和作战的选择是取胜的关键。


→使用必杀技的话就可以从不利的状况中一发逆转！

新要素CHECK 使魔搭档

主人公吉娜等三个主要角色都有着自己的搭档（使魔），这些使魔作为主角部队中的一员，会与大家并肩作战。因为是魔怪，所以它们都拥有着不同的特殊能力，因此也将在战争中发挥极大的作用。


↑鲁鲁拉拉的使魔，可和特特鲁的必杀技。难道是大范围的冰魔法？

新角色们的情报大公开！

本作的故事描写了围绕着争夺“DRAGON VOICE”而进行的一系列战争。故事中有很多新角色出现，他们之间的情仇恩怨，编织出本作细腻的情节。


加鲁帕斯
巴鲁米亚王国的骑士团团长。王国被多拉瓦尼亚帝国剿灭后，他发誓必报此仇。


塞基利斯
被多拉瓦尼亚帝国剿灭的巴鲁米亚王国国王。被帝国军俘虏后随帝国军一起前行。


菲亚塞斯
在大陆西南部存在的势力，可以在天空中飞翔的翼骑兵的首领。对于人类怀有深深的憎恶。


萨古拉斯
拥有超人的怪力的翼人斗士。不过心地善良，用自己强大的力量帮助着人们。


马库萨
向往着能成为菲亚塞斯一样的勇士，为了能吸引他的注意而修行的翼人少年。性格狂妄。


修利利库
菲亚塞斯的妹妹，有着两对翅膀的美丽外表和仁慈的内心，像天使一样受到族人们的尊敬。


梅亚米
用在山里收集到的东西制作装饰品的翼人女性。她做出来的装饰品既结实又美观。



块魂

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.3.18预定
	类型：ACT	价格：4500日元	其他：——



块魂的四大规则

- 不停地转动“块”，把周围的东西卷进来把“块”变大。
- 不过最初是不能把太大的东西卷进来的。
- 当“块”大到一定程度的时候就算过关。
- “块”变大之后就可以无视落差，能滚到更高的地方去。

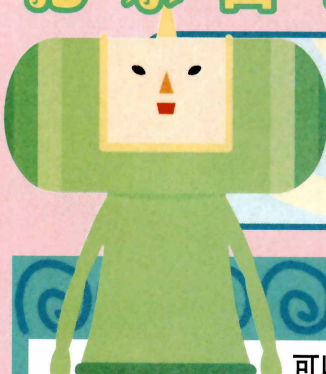
把能看到的所有东西都卷进去！之后把它们变成星星，仅此而已！



国王

大宇宙的国王，很胖。胖到什么程度呢？他发酒疯的时候能把星空中所有的东西都破坏掉，就这么胖！不过，每次事后却要他的儿子来帮他收场善后，是个没什么本事的人。

把东西卷进来，寻回明亮的星空!!



王子

被派往地球的王子，比起超胖的国王来显得瘦弱许多。大概也就是将棋中的车那么大，性格却十分单纯。

王子是代替醉酒后毁坏了星空的国王而派到地球去完成恢复往日的星空的任务的。地球上的东西多得都快溢出来了，王子要在地球上转动星星的元素“块”，把周围看到的所有东西都卷进来，然后把星星们复原。自行车也好、汽车也好、楼房也好，小婴儿也好、小MM也好、小老太太也好，乃至茶碗、章鱼烧、寿司什么的都行。总之要把看到的一切东西都卷进来！在对战模式中甚至连你的好朋友都可以被卷进来！

家STAGE

可以卷进来的最大的东西　1M

游戏是由各个关卡组成的，首先以家为舞台。在第一关里能卷进来的东西只有几厘米大小，最大的也不过1米而已。不过东西小的话也正好可以拿来练手，能卷进来的东西大多是牙膏、人偶玩具、麻将牌等日用品。







看那边的话能发现一个正在睡觉的老奶奶，只不过比起现在的“块”来老奶奶显得太大了，还不能卷进来。

漂亮的收集模式

游戏中可以被卷进来的“东西”有1000种以上，只要卷进来一次以后就可以在“漂亮的收集模式”中观看了。而且还可以根据东西的大小和类型等进行分类。努力地去收集这个图鉴也是游戏的乐趣之一，不过要想收集齐这么多东西恐怕还是要费些工夫的。



还在说着“我还没有吃饭呢”的老爷爷也被卷进来了，嗯，果然漂亮。



炸虾！虽然对于外星的王子来说可能没见过，不过的确是炸虾，没错！



总之就是要卷进来！

用左右摇杆来转动"块"，把落下来的东西卷进来。如果把摇杆倒向一边的话就可以向反方向轩转弯，和操纵坦克是一个原理。



比"块"还大的东西是卷不进来的！

撞上比"块"还要大的东西以及墙壁的时候已经卷进来的东西会掉出一部分。



在限制时间内要卷得大到一定程度！

把东西卷进来把"块"变大，等大到一定程度的时候，原先滚不上去的，落差比较大的地形就可以通过了。大到规定的程度时就算过关，不过也有卷进某些特殊物品才可以过关的特殊关卡。

对战模式

可以进行2人对战，在专用的关卡里转动"块"，当限定时间结束的时候，"块"大者胜利。撞到对手或者把对手卷进来的话会让对方一定时间内无法行动。



结果发表！好像因为把对手卷进来过一次，所以左边的"块"取得了胜利。



把对方的"块"卷进来啦！好，就在这个状态下继续卷！



世界STAGE 1

最大可以卷进来的东西　数米左右

从家里冲出来了！到了街上和公园等地方，还可以下水去滚啊滚啊……变得够大的话连人都可以轻松地卷进来，痛快！



"块"在水里也可以滚，我滚来滚去，滚来滚去……

卷进大东西之后一段时间"块"的滚动会不规则。





卷进来东西太多的话就变得有点混乱了……不过不用管他，继续卷！

在对战模式里登场的角色们！



尼克

一边吃一边说话是他的得意技，虽说不雅观。

太胖啦！

艾斯

和镜中的自己对视是他的得意技能，完全的自我中心派。

太自我啦！

哈巴那

很宽啊，一边撞人一边走是他的拿手好戏，碍事！

太宽啦！

纯

实在是很单纯，说笑话什么的对他完全没用，能气死说相声的。

太单纯啦！

小草莓

觉得谁都会被自己吸引，对自己的魅力有着相当的信心。

太媚啦！

仰望夜空寻找星星



终于作出了一颗星！母亲大人，那个就是我做出来的星星！

王子不懈地努力，不停地转动着"块"，把东西卷进来，终于作出了一颗星星。王子要通过自己的努力来让星空恢复原貌，而我们则可以在"看星空"这个模式里，像在天文馆里一样，看着逐渐被王子恢复原貌的星空。不停玩下去的话就会看到原先被国王破坏的暗淡星空最后变得满天星斗的场面，会很有成就感吧！

世界STAGE 2

最大可以卷进来的东西　数百米左右

又到了新的一关。现在连树木和建筑物都可以卷进来了，强！不过好像还有在巨蟹座和白鸟座上的关卡……难道能滚出地球？？



连建筑物都可以卷进来！



把鲤鱼旗卷进来了！继续前进！



连大楼都敢卷！！把楼里的工作人员吓了一大跳！

这次的"GTA"是迈阿密风格的讨厌鬼！



令判断力健全的人们欣喜若狂的暴力动作游戏《横行霸道》的续篇也将重新再版。和前作相比，新作将更具破坏力而且更加嚣张跋扈，让我们一同期待新作的表现。







驾车行驶在黄昏的滨海大道上。虽然这里看起来一派祥和的景色，但内里却隐藏着危险。

「～Vice City」是一款在全世界缔造了1200万套惊人销量的怪物级游戏

南国、帮派、身着养眼泳装的喷火女郎、不学无术的暴力团伙；以标新立异的另类生活为主题，在全世界创造了惊人销量的作品毫无疑问只有《罪恶都市》一款。在美国的东海岸和80年代最具代表性老歌的包围中，重新体验狂野刺激的人生吧！

这次玩家也要和暴力团伙抗争到底

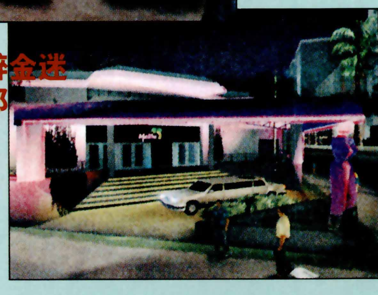


一旦碰上小流氓就会发生一场战斗。这次玩家在游戏中同样将面对各种帮派，与手下们一起为了争夺地盘展开街头恶斗。



通往新天地的大桥。「海」的感觉也比前作更加真实和具有震撼力。

灯红酒绿纸醉金迷的豪华俱乐部



罪恶都市中生意最火爆的地方就是这家俱乐部了。时间越晚这里就越热闹，是不是很想去看看呢！

Grand Theft Auto Ⅲ

玩家可以在游戏中体验被一同抢劫银行的伙伴所背叛的感觉，还有躲避追捕逃到自由城市的戏剧化黑社会生活。除了精彩的剧情以外，该作最大的特定仍然是超高的自由度，可以按照自己的意愿进行游戏，享受自由的"生活"。

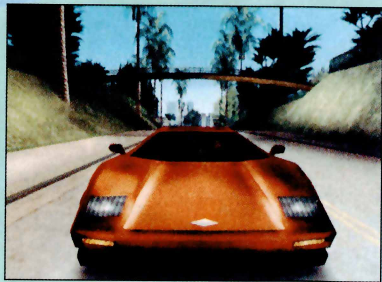




PS2	厂商：CAPCOM	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

罪恶都市的这些地方将有变动！

本作带给玩家的狂野乐趣将远远超过前作，内容上似乎也更加丰富。下面，我们就通过图片去探寻目前已经公开的变更点情报。附带一提，虽然副标题《VICE CITY》直译过来是“副都市”，但“VICE”这个单词也包括罪恶、堕落和不道德的意思。怎么样，光是从名字上看就可以看出这个游戏有多酷了吧！



在风景秀美的街道上驾驶着豪华跑车尽情奔驰。这次我们将与在前作中登场的多款高级汽车再度相会哦！



交通工具改变！

虽然前作中已经有了汽车、小艇和坦克等众多的交通工具，但这次不仅新加入了自行车和直升飞机，而且汽车和小艇的种类也将大大增加，所以操纵起来的乐趣自然也是前作的数倍！另外，像高尔夫球车、水上飞机以及快艇等特色交通工具似乎也将登场。由于游戏中有很多只有满足特定条件才会出现的稀有交通工具，所以大家玩起来绝对会更有动力。



超人气的黑帮轿车也将改变造型再次登场。



对于玩过前作的人而言，一定非常期待全新的交通工具吧。谁不想体验亲手驾驶直升飞机在天上盘旋的感觉呢！



驾驶小艇在海上穿梭。看来汽船这次也会登场了。

衣着服饰改变！

这次游戏的舞台是一个阳光明媚的观光胜地。比起前作人物的军裤加外套，本作的服装变得更加休闲和随意，充满了夏威夷风情。



与观光胜地相符的花俏服装



这就是玩家操纵的主角。如果他是长期生活在本地，应该还会有其他的服装吧？

日常生活方式改变！

在本作中，玩家不仅可以拥有一个落脚的家，只要有钱的话还可以一掷千金购置豪宅。由于可以经营街上的俱乐部和店铺等，所以就算不靠打家劫舍浪迹江湖也一样能生存下去。玩家可以自己决定，究竟在这个犯罪都市中过一种什么样的生活。



虽然一开始要住在小旅馆中，但只要攒够了钱就可以搬到附车库的新家了。

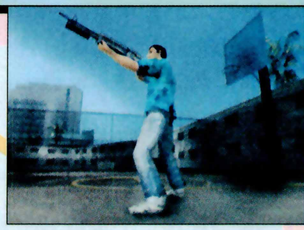
以暗黑街道上的摩天大楼为目标！



付出劳动就一定会得到回报，总有一天连这种超级大厦也可能成为玩家的财产哦。

武器改变！

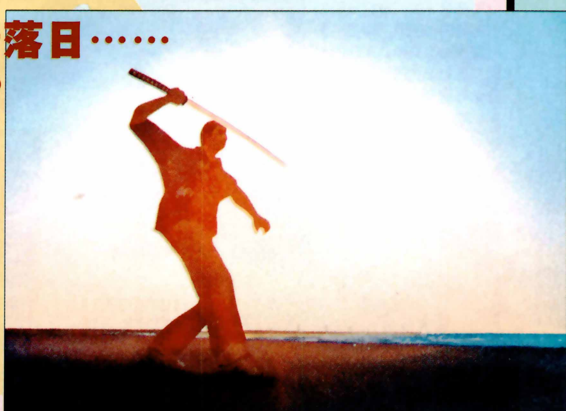
说起GTA，无疑就会想到各种花样百出的武器。在本作中，武器的种类将近增加了一倍，玩家可以使用从高尔夫球棍到电锯、金属手撑等各种各样的东西当作武器，并根据不同的场合分别使用不同的武器。



《兰博》中的大型机关枪也将登场，难道游戏中的械斗将演化成一场战争吗！？

来吧，向着落日……服部半藏？

丰富的武器的一向是该作的卖点。除了前面所述的以外，还有大砍刀、警棍等使男性玩家手痒的个性武器。在夕阳的余辉下舞起手中的剑，这是多么迷人啊。不过大家千万要注意，如果在现实中这样做的话可是会被逮捕的哦。



无双报道

2004年·春、新的



因PRODUCTION I.G而变得广阔无际的「攻壳」世界

描写未来的电脑世界，并在全世界引起一阵思想波动的“攻壳机动队”在2004年再度出击！2002年开始在SKY PERFECT TV的PPV放映的新作“攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX（以下SAC）”一登场就成为话题的焦点，地上波民放局也从1月6日开始播放此作。不仅如此，CS局放映中的续篇“2ND GIG”以及电影“伊诺塞斯”，还有这个PS2版的“SAC”，的的确确让人感觉到攻壳的世界被扩展得越来越大了。



最近频繁登场的攻壳TV版，那新的电影版会在什么时候出现呢?

PS2			
厂商：SCE		发售日：2004.3.4预定	
类型：ACT	价格：5800日元	其他：——	

攻殼機動隊 STAND ALONE COMPLEX

作为日本动画的代名词存在的“攻壳机动队”。曾经凭借在全美的VIDEO销量榜上勇夺冠军宝座，而引起了全世界对日本动画的关注。正是这个“攻壳”，今年又踏出了新的一步……

为了更加了解「攻壳机动队」推荐的几本「攻壳」世界观讲解书

COMIC 1991 攻壳机动队 THE GHOST IN THE SHELL

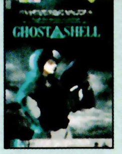


收录1989年在《少年漫画海贼版》上开始连载的章节，此外还收录了杂志未刊出的2个短篇。■讲谈社■971YEN（税别）。

内务省公安9课，人称“攻壳机动队”下所属的草雉素子，受命调查国际通缉犯谜之黑客“操控人偶师”，不过……

MOVIE 1995 THE GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队





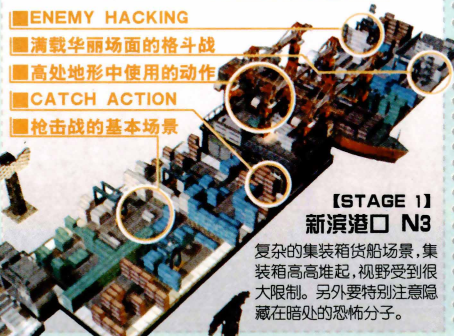
本作对后来《黑客帝国》的导演兄弟起到了深远的影响。■BANDAI■2月25日发售■3800YEN（税别）。

PS2版的这个「SAC」的卖点是什么!?

这回介绍的是素子的关卡新滨港口这一关。被灯光照射得如同白昼的港口中正在进行着黑暗的交易，军队的武器从这里流到各处，不阻止的话后果不堪设想。



当然也有使用巴特作战的时候。



【STAGE 1】
新滨港口 N3

复杂的集装箱货船场景，集装箱高高堆起，视野受到很大限制。另外要特别注意隐藏在暗处的恐怖分子。

■第三者视角的大魄力枪击战

素子的攻击方法之一就是用各式各样的枪来攻击敌人。基本的装备是“塞布罗C26A”，当然可以打倒敌人后抢来他们的枪使用。根据任务的不同情况来选择武器装备，华丽地完成任务吧！



只要掌握好攻击时机，连这样的攻击也可以使出。

从打倒的敌人身上可以得到武器和弹药等道具。

利用产生高低差来作战是本作的技巧之一。

■以华丽的动作展开的格斗战

除了使用枪和炸弹等武器作战，近身作战时也有专用的格斗动作。接近敌人后连打格斗键就可以发动连续技！攻击成功的话，能给人以很强的只身挑战群人的成就感。



素子抓住敌人的空隙从背后以腿技攻击。

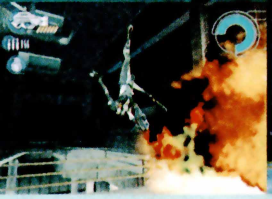
敌人有时也会接近你使用格斗技巧，要注意。

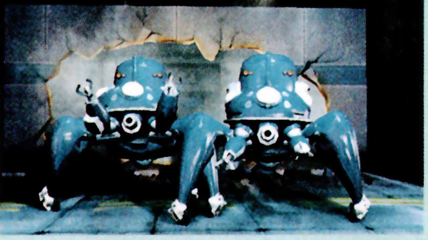
攻击命中时的画面一定要看，有很强的爽快感。

『攻壳』世界来临!!

充分利用「攻壳SAC」的世界观营造出魄力十足的游戏气氛!







也参与过"游戏动画"系列制作的PRODUCTION I.G对于如何营造气氛，已经有相当的心得了。



在PS2版的"攻壳SAC"的制作计划中占到很关键地位的恐怕就是这个PRODUCTION I.G小组了。参与制作的描画拥有独特的世界观的剧场版的士郎正宗和完全原创并再度引起"攻壳FANS"热潮的"SAC"的PRODUCTION I.G的小组工作人员，对PS2版的CG电影部分进行了全面监修及脚本执笔。而且名导演押井守也参与了次作的制作，TV版"SAC"的脚本作者之一的藤 D淳一这样说："希望大家对PS2版这样的安排能够满意"。作为今年第一的招牌作品，让我们继续期待着它的新消息吧。

攻壳机动队 THE GHOST IN THE SHELL
PS 1997




在3D空间中自由操纵主角击破敌人完成各个任务的3D・SHT，本作的过场动画尤其受到好评。
■SCEJ■5800YEN（税别）

攻壳机动队2 MAN MACHINE INTERFACE
COMIC 2001



在攻壳机动队THE GHOST IN THE SHELL刊出10年之后重新绘制的系列最新作。

描写和"操控人偶师"融合成功之后的草雉素子在那之后"4年5个月"的时间里发生的一系列事件。
■讲谈社■1500YEN（税别）

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX
TV 2002




PRODUCTION I.G制作的电视系列第一作，素子和巴特等人活跃在本作中。
■BAIDAN（全13卷）■6800YEN（税别）

攻壳机动队 S.A.C 2ND GIG
TV 2004

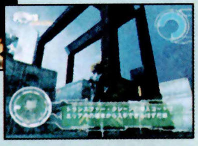


由神山健治导演领衔的第一作班底为基础，更有名导演押井守的加盟，TV系列"攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX"最新作正在绝赞放映中!

伊诺塞斯 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX
MOVIE/PS2 2004~



押井守导演的"伊诺塞斯"（3月6日起日本全国东宝洋画系上映），描写和"操控人偶师"融合后的素子和巴特一起经受各种磨练的故事。

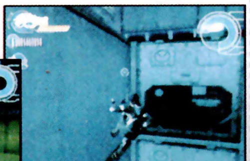
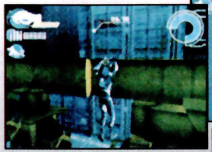


充分再现了"攻壳SAC"世界观的PS2游戏

■好好利用变幻自由的丰富动作吧

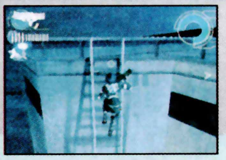
拥有着超越常人身体素质的公安9课的实战部队，通过跳跃中的踢墙反弹可以到达更高的地方。利用这些特性我们就可以创造出高低差来同敌人周旋。可见本作重视动作的操控。

向墙壁的跳跃，下一个目标是旁边的墙壁。

不能行走的地方就要爬下去悬空绕过，要小心。

也有半机械强化人，跳跃能力尤其突出。



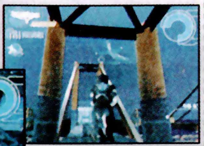
■由高低落差地形组成的关卡

本作中有很多高低落差很大的关卡（尤其是使用素子的时候），如果想顺利进行本作的话，跳跃的方法是一定要掌握的。掌握了操作之后就会显得很简单了，想跳到哪里都可以随心所欲。



充分发挥了跳跃能力的素子果断地进行着任务。

动作也忠实地再现了"攻壳"的世界。




站在高处观察下面的情况，搞清楚每个关卡的构造是顺利完成任务的关键。

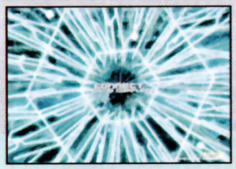
■在未来的电脑世界中就是要HACKING敌人

在"攻壳"的世界观中占重要地位的HACKING。在游戏中就不仅是侵入电脑系统取得情报，还可以控制敌人身体。打倒敌人，取得侵入口令，之后活用它，这是游戏中重要的技巧。



仔细观察周围，找出可侵入的地方。





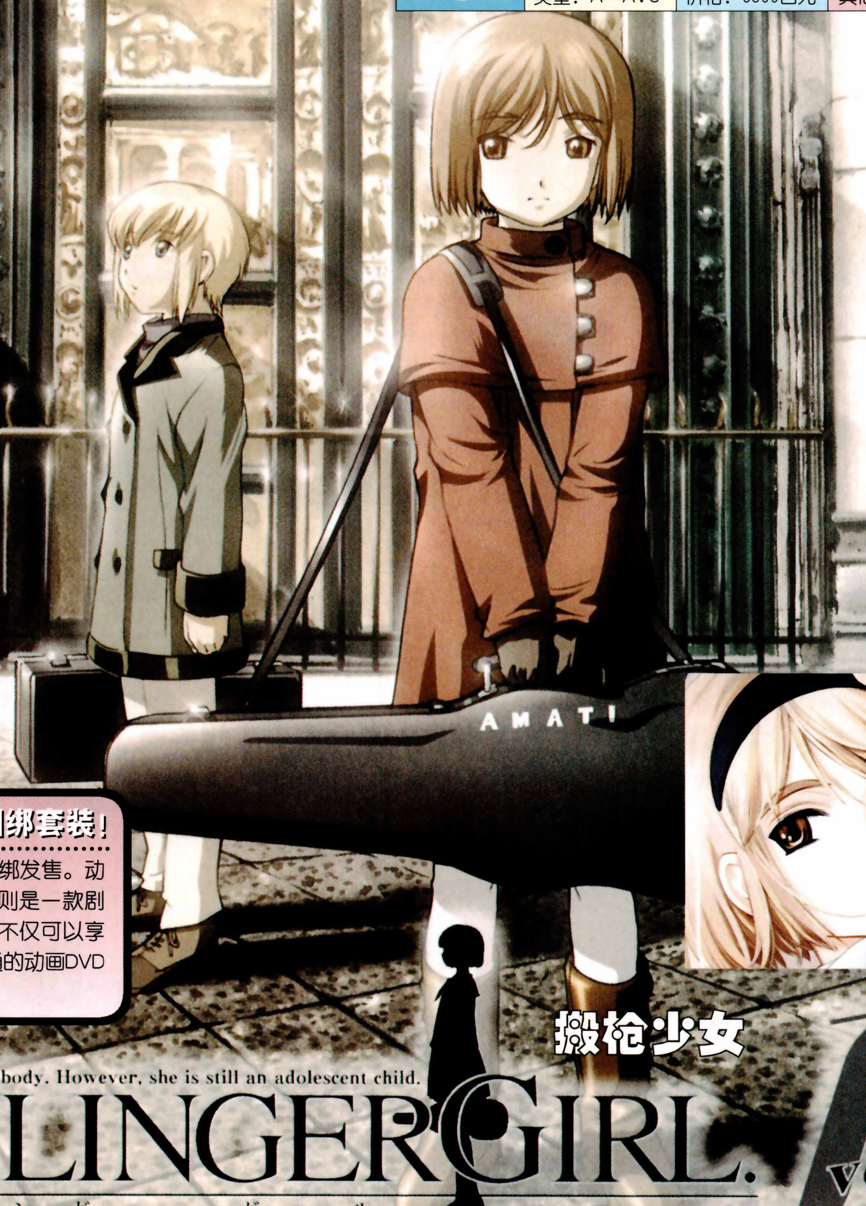
HACKING中素子处于无防备状态，一定要注意周围的情况。

HACKING是使游戏战略性更高的系统。

我坚信在战争的背后肯定会有幸福的存在……

《GUNSLINGER GIRLvol.1》即将在家用游戏平台上登陆的消息刚一传出，就吸引了大批动作游戏爱好者的关注。这次，我们就为大家介绍一下游戏中的原创角色和游戏系统。

PS2	厂商：Marvelous	发售日：2004.4.8预定	
	类型：A·AVG	价格：6800日元	其他：——



游戏版原创角色&系统公开!!

《GUNSLINGER GIRLvol.1》将和动画DVD捆绑发售的消息犹如投下了一枚重磅炸弹，使动画和电玩饭斯们早早就开始翘首以待。游戏中不仅收录了激烈的枪战动作，还加入了2个原创角色，绝对是不容错过的一款佳作！下面就让我们体验全新的原创角色和游戏系统吧。



业界首款游戏与动画的捆绑套装！

本作将与TV动画版DVD一起捆绑发售。动画版收录了第1到5集的插话，游戏则是一款剧情完全原创的枪战动作游戏。玩家不仅可以享受到双倍的乐趣，而且价格也和普通的动画DVD相差无几，真是超值啊！

搬枪少女

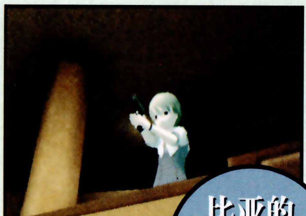
The girl has a mechanical body. However, she is still an adolescent child.

GUNSLINGER GIRL. I vol.1

ガンスリンガー・ガール

NEW CHARACTER 只有游戏版才有的新“兄妹”登场！

与动画版中不同的是，在游戏版中与汉丽埃塔等人一起听命于福利公社的2个新角色——比亚和阿内斯特！看来新角色的加入必然会为游戏带来全新的剧情要素。不知道下图比亚持枪作战的画面是否就是游戏中的操作画面呢？阿内斯特双重身份的设定使得游戏的剧情充满悬疑和刺激，他们又将为我们演绎一个怎样的故事呢……



→↓比亚看起来比汉丽埃塔更加面无表情，不知道她的战斗能力怎样？

比亚的枪口究竟在对着谁!?



盲目信任阿内斯特的沉默少女

原情报将校出身的优秀负责官



NEW CHARACTER 比亚

由于事故而被义体化的少女，体内装有比早期型的汉丽埃塔更加先进的部件。虽然总是面无表情、沉默寡言，但内心却深爱着既是自己的负责官也是亲生哥哥的阿内斯特。因此，虽然发觉自己被他所利用，但还是决心义无反顾的继续追随阿内斯特。比亚这个悲剧式的人物，在本作中不是绝无仅有，其他成员也都有着各自不同的遭遇。

NEW CHARACTER 阿内斯特

阿内斯特是比亚的负责官同时也是她的亲生哥哥，比亚义体化后就辞去了情报局的工作转入公社。不过，他真正的身份却是与公社敌对的共和国所派遣的间谍。因此，他也一直在为自己利用比亚的现状而烦恼着。另外，他对尤瑟也抱有一种同病相怜的感觉。但是为了自己的职责，他只能接受命运的安排。

CLOSE UP!! 充满危险的“Fratello”关系

被改造后的少女们将和自己的负责官一起行动，这种两人搭档在组织中被人称为“Fratello”——也就是意大利语中“兄妹”的意思。这些女孩全部经过洗脑失去了所有的感情，在以保护负责官第一的基础上忠实的执行着上级的命令。可一旦负责官身处险境，她们就会失去控制。特别是汉丽埃塔，更是常常因此大开杀戒。漫画及动画也对改造少女与负责官之间朦胧而又无望的恋爱悲剧进行了细致的描写，有兴趣的玩家不妨找来看看。



↑一旦尤瑟遇到危险，汉丽埃塔就会陷入暴走胡乱杀人……

GAME SYSTEM 关于从最新画面中挖掘出的系统情报!?

在游戏内，玩家要不断打倒场景内的敌人推进游戏的进程。而下图中最为醒目的动作和中BOSS战部分也正是我们这次要介绍的重点。相信不管是哪个部分，都一定可以带给我们超强的爽快感和刺激感。而且，该作中除了原作者相田裕岁所绘制的枪械外，还会出现大量原作所没有的新武器。看来，这又是一个值得玩家期待的卖点啊。

■关注原作没有的各种枪械动作！

下图中汉丽埃塔双手持枪的动作可是原作所没有的哦，用这种姿势射击的感觉一定很棒吧。右图中，汉丽埃塔手中拿的似乎是专门用来对付战车的大型来复枪，这也是原作中没有出现过的武器。看来游戏中会出现用来复枪攻击的场面了吧。那么，玩家又是否可以自由选择使用这些枪支呢……？



大型来复枪也将登场!!

↑从具有威慑感的外形，就可以猜到这把枪的威力。即使对于义体化的汉丽埃塔而言，射击时强大的后坐力大概也很难适应吧。



使用双枪攻击!

→使用双枪作战的华丽场面令人无比期待。不过如果只凭冲动，胡乱射击的话，子弹也会很快耗尽。

■令人浑身战栗的BOSS战！

在下面的画面中，汉丽埃塔正在街道上与从车上下来的数个手持防护盾的敌人交战，看来对方应该是中BOSS级别的对手，相信真正的游戏画面一定会非常华丽。从画面上看，汉丽埃塔的子弹不能穿过敌人的防护盾，那么究竟怎样才能找到敌人防御上的破绽呢？让我们竭尽所有手段消灭BOSS，完成任务吧！



必须消灭所有的敌人!?

→画面左上角显示的就是体力槽。玩家必须尽可能的保存体力，以应付更多的敌人。



Team NINJA
NINJA
GAIDEN

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

编辑点评

2月16日 ▼ 2月29日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：风林、宇部、PERFECT、飞月

网球王子 LOVE OF PRINCE SWEET/BITTER

发售日：2004年2月12日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：音乐欣赏
媒体：DVD

KONAMI根据同名动漫改编而来的PS2音乐游戏。该作主要面向女性玩家，所有收录的歌曲均为原创作品并且不会发售原声CD。

风林：完全是女孩子向的游戏，选择这款游戏来评大概不只风林一个人伤脑筋，下面的同事也是一样。KONAMI给这款游戏的定向是音乐欣赏，事实上也的确如此，本作枉然双DVD的容量，收录的大量音乐，却没有让玩家参与的内容……

宇部：热门动画改编的游戏续作，与前作的SPG类型不同的是，今次的网球王子从体育界跨入了音乐领域。虽然可以选择主角，但玩家无法控制其参加比赛，只能被动地观看剧情和欣赏音乐。本人原本就对原著漫画不感兴趣，还不要提这毫无手感可言的另类设计了。

PERFECT：虽说挂着网球的头衔，但却是一款音乐欣赏游戏。游戏会根据玩家选择角色的不同播放不同的音乐，而比赛的情况则全部不受玩家控制。角色造型非常女性向，读盘时间也不短！面对这样的游戏，本人根本提不起兴趣，就算试玩也很痛苦……

飞月：不能叫做游戏的音乐游戏。玩家可以选择二位角色，观看他们的剧情对话和自动比赛，比赛中还会播放你所选择的首位角色的歌曲。每看完一位角色与其他所有人的对话后就可以得到一张该角色的图片。虽然没什么游戏性，但音乐却相当出色，所以只推荐《网球王子》的重度饭斯入手本作。

BREAKDOWN

SILVER

发售日：2004年1月29日



机种：XBOX
厂商：NAMCO
类型：SPS
媒体：DVD

虽然该作是一款第一人称的格斗游戏，但除了动作以外在解谜和剧情的设定上也独有魅力，整个故事充满了凝重的悬疑气氛。有兴趣的玩家不妨尝试一下。

风林：这款游戏有极强的电影感，在接上好电视后真的给人很强的代入感，自己当初果然没有期待错。本作的系统非常写实，初次玩的时候居然让风林找到了写莎木的意思……而且游戏的节奏也非常快，对于不适应主视点的玩家来说，大概游戏起来会较辛苦。但总的来说，本作都是XB拥有者值得考虑的作品。

宇部：这是一款采用第一人称视点进行的冒险游戏，带有浓厚的科幻气氛，并以出色华丽的光影表现带领玩家深入体验游戏中丰富的内容要素。角色刻画相当地细致逼真，充分发挥了XB的潜在机能，展现给玩家一幅令人陶醉的梦幻景致。惟一不满的是谜题不是很复杂。

PERFECT：彻底的第一人称动作游戏。画面效果属XB中上水准，角色实体感强，包含解谜要素。游戏强调真实性，主人公大口大口咀嚼汉堡的场面给人留下了深刻印象。美中不足的是拣道具时必须调整视点，而且在狭窄空间里的移动也不够流畅。

飞月：充满科幻风格的第一人称动作冒险游戏，在动作和人物表情的刻画上相当逼真，光影表现也极其华丽。由于视角会根据游戏中的剧情不断变化，所以玩起来稍微有点眼晕。但该作的动作要素还是相当丰富的，而且剧情精彩曲折，在解谜的设定上也恰到好处。

EYE TOY

GOLD

发售日：2004年2月10日



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：ETC
媒体：DVD

与KONAMI当年红透半边天的跳舞机相比，该作更加强调互动性。玩家在蹦蹦跳跳中不仅享受了游戏的乐趣还锻炼了身体，更是过足了明星瘾！

风林：完全代表SCE游戏理念的“游戏”，新颖的设计使本作想不火爆也难。在抛开玩家群落后，EYETOY实际上面对的就是非玩家，在这套系统中，你可以轻松的体验到动手动脚的乐趣而不需要在乎场地的大小，对于很多家庭来说，EYETOY都是非常适合上下皆动的同乐作品。多人一起乐趣无穷。

宇部：休闲类游戏的极品，适合各个年龄阶层的人。在年初的CHINAJOY上展出，一时成为与会者瞩目的焦点。本作突破了现有的固定游戏模式，将玩家的动作投影进TV屏幕上，便可利用自己的肢体动作进行游戏，互动性极强。想玩的朋友当然一定要买带摄像头的正版哦！

PERFECT：久闻大名，今日终得一见……一见之下果然不同凡响！准确地说，EYE TOY是不具备游戏性的，但是它的娱乐性却令人着迷。冲着电视拳打脚踢、洋相百出的乐趣绝不是一两句话就能说清的，然而索尼却真的为我们提供了这样一个举家同乐的机会！EYE TOY的卖点是创意！——为这种创意脱帽！

飞月：绝对是今年最富创意的游戏，不给满分都对不起自己。玩家可以身体力行的与游戏进行互动，可选择的游戏种类更是令人眼花缭乱。飞月尤其喜欢击木板的部分，魄力十足！而且配乐也非常出色，通关后还可以拍照留念！保证你玩了不后悔！

空战2

发售日：2004年2月14日



机种：PS2
厂商：RENDERWARE
类型：STG
媒体：DVD

以第2次世界大战初期为舞台的空战模拟游戏，最大的特点就是可选战机超级丰富，包括了从1945年到现代的70多架战斗机！

风林：难道现在的空战游戏还不够多吗？早年的空战初作就让人看了后直不起腰来，这第二作更是让我找不到了下巴……这也太有失水准了点……在本作中基本上找不到太多的亮点，你可以说自己是飞行铁杆来找借口进行尝试，但我保证你会很快同意我的观点。当然，飞行游戏我很外行……

宇部：也许是怀旧的心理作怪，个人感觉如今的空战模拟类游戏，早已没有了当年PS皇牌所带来的那份紧张与兴奋。虽然主机性能不断提高，可拿起控制器就丝毫没有当机师的感觉，粗糙的图像表现是一方面，主要还是战斗场面和气氛的刻画不到位。

PERFECT：以“空战”定名的空战游戏实际上是令人失望的……模拟游戏最重要的虚拟临场感在这款游戏中并没有得到发挥。飞机造型本身就让人打不起兴趣，画面也一般化，而空战场面更是让人倒胃口。丧失了空战的紧迫感，游戏的打分自然不会高。

飞月：究竟是飞月不适合这种主视角的空战模拟游戏呢，还是这款游戏真的太难了呢？其实该作有丰富的机种选择，天空、大地的效果也还算可圈可点，但本人实在是找不到任何“战”的真实感觉。玩了半天，最终以机毁人亡草草结束了游戏……

评论人

风林



宇部



PERFECT



飞月



SILVER

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

2月16日 ▼ 2月29日 2004

发售日 / 游戏 / 评论

评论人：彩火、雪人、龙哥、宇部

2004年2月10日　战国无双



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

光荣公司的重量级作品。舞台虽然从中国的三国搬到了日本的战国时代，但画面和动作表现仍然继承了前作精致爽快的风格。



彩火：抛开恶搞的玩笑，并不熟悉的战国历史，还有略微下降的画质，本款“无双”还确实有她的进步之处。战斗时更加丰富的攻击手段，厮杀时更加华丽的打击效果，以及成长时更加细分的项目，都令人感到了新鲜的鼓舞。只是同“三国无双”相比，战场的广阔以及绚丽程度，稍显不足。

雪人：作为光荣公司的力作之一，《战国无双》的表现还算是不错。片头的CG依然是那么的精美，而进入游戏后感觉也很不错！游戏的画面制作得比较精致，看着挺养眼的，音乐也不错。游戏的手感上佳，人物的动作自然流畅，那种在万马军中七进七出的感觉着实不错，只是不能再让人有那种眼前一亮的感觉了！



龙哥：光荣无双系列的战火终于从中国的三国延伸到了日本的战国。“三国无双”系列中的“无双乱舞”在游戏中改名为“无双奥义”，并且首次引入了季节与时间的概念。玩家将在游戏的战国舞台上与日本历史上久负盛名的名将们展开激斗！是无双迷就绝对不能错过本作！



宇部：无双系列的主角们终于换成备受期待（？）的战国群雄们了！只是造型就……信玄好像大老虎，谦信怎么看怎么像偷鸡的……好再游戏品质还不错，尤其是可以自加点培养武将，自由度更高。更有一帮新撰组的土匪和BOA等作为隐藏人物出现，绝赞！

2004年2月9日　詹姆斯邦德007 得与失



机种：PS2
厂商：EA
类型：ACT
媒体：DVD

该作的品质尚可，又有皮尔斯布鲁斯南的友情加盟，所以还不至于惨不忍睹。《007》的迷们也可以在这款游戏中过一把做特工的瘾。

彩火：电影里的无敌特工来到游戏里，自然少了许多浪漫和温情，多了些杀气和血腥。当然，游戏中并没有太多暴力场面，因为那里更像是一个杂货场。原因很简单，就像我们永远的特工最擅长从别人身上吸取亮点一样，本作收集了各种游戏的奇思怪想，试图呈现出色的游戏效果。但拼凑的效果么，只能说是尚可吧。

雪人：提起“詹姆士·邦德”的大名，真可谓是无人不知，无人不晓了！现如今，这位大明星又一次加盟游戏，当了把主角。游戏延续了该系列游戏一贯的火爆风格，开场不久就是一场激烈的枪战，随后展开的一系列任务让人马上投入了游戏之中。游戏的操作感较好，应该能够让喜欢本作的玩家感到满意！

龙哥：去年007系列好像没有出新的影片，让我等邦德迷们大失所望。好在东边不亮西边亮，没电影看我玩儿游戏还不行吗？（笑）而大影星皮尔斯布鲁斯南也会在游戏中真人扮演007！游戏在系列中头一次引入了第3人称视点，玩起来感觉还不错。

宇部：007这碗冷饭也是深不见底啊，这次又来了。好在这次做得还好，尤其是片头紧连着第一个任务，之后是OPENNING，绝对的电影式手法，气氛烘托得也蛮到位。更有伊东MISAKI等美女加盟，光是看这些美女CG也值得玩一下。

2004年1月22日　灵武战记



机种：PS2
厂商：日本一
类型：S·RPG
媒体：DVD

《魔界战记》的续作。在画面和人设上继承了前作清新可爱的风格，战斗系统方面也有所创新。但对于喜欢战棋类游戏的玩家而言还是拥有强大的杀伤力的。

彩火：传统到不能再传统的游戏，恐怕即使是在日本，愿意跟她较真的玩家也是越来越少了。而日本一也算是坚持日式风格的公司代表。改作的战斗系统并不复杂，不过成长培养则丰富多样，而剧情更是跌宕起伏，这恐怕也就是此类游戏能够继续推出的关键。

雪人：有些日子不玩文字类游戏（主要是没时间）的雪人终于拿到了本作，冲进电刑室二话不说就开打。游戏的画面马马虎虎，没什么值得称道的地方。而等到游戏正式开始后，那繁琐的操作方式则让人颇感厌烦。不过，游戏本身的素质还算是不错，至少不会让人睡着。最近没玩什么大作的朋友倒不妨试一试本作！

龙哥：为什么？为什么现在的RPG游戏总是流行一开始就是一大段强制剧情？！试玩时，坐一旁的黄金IC几乎听完一张CD我才算是正式开始了游戏，头已经两个大了！游戏剧情和操作系统可谓是中规中矩，画面也一般，没有什么闪光点，给个及格好了。

宇部：稍微显得俗了点，尤其是S·RPG感觉现在没什么人敢做了，而且又是一帮青春二十超级无敌好年华的少男少女们的冒险，的确是稍微有点反胃。不过游戏的内核做的还是不错的，系统上也有创新的地方，饥不择食的战棋饭们可以拿来充饥。

2004年1月22日　爆走卡车传说 男花道美国浪漫旅



机种：PS2
厂商：SPIKE
类型：RAC
媒体：DVD

该作强调的就是两个字——“爆走”！驾驶着超级大卡车在美国风味的音乐声中狂奔，还可以使用赛车中赢得的配件装饰自己的卡车。推荐收藏！！

彩火：由SPIKE制作的这款卡车游戏无论从外表还是内涵，显然都是从世嘉街机名作“十八轮大卡车”上得来的灵感。但与气势强悍的世嘉不同，SPIKE将这些公路霸主做得更为人性化了许多。公路上随意冲撞的快感要受到车辆耐久度的限制，因此游戏中车辆冲撞的快感大为降低，不过玩家更多的注意力将集中到公路经营上，这使得耐玩度大幅提升。

雪人：还记得上中学的时候在电视里看到老外开着大货车的样子总是羡慕得很，所以看到本作就觉得很亲切。和风林PK几次之后抢到了手柄，也过了一回司机瘾。游戏的操作感不错，在公路上一边驾驶着大货车一边听收音机的感觉也让人觉得很惬意。喜欢公路题材游戏的朋友们不妨试试本作，虽然不能给人以什么惊喜，但也不会让人倒胃口。

龙哥：虽然也是赛车类型的游戏，不过飙卡车和飙赛车的感觉果然不一样啊！开了一辆N长的大卡车要是还想跟法拉利一样急速狂飙简直就是天方夜谭了！操纵大卡车的感觉还真是有个性，初上手时可能会比较别扭，一旦习惯以后就绝对会是乐在其中！

宇部：爆走！从神奈川一下子走到了美国！原先听的演歌也变成了美国风味的西部乡村音乐，入乡随俗嘛！游戏的基本系统没什么变化，仍然是公路热血男挥洒青春的浪漫年代，不过怎么看怎么像X嘉的1X轮大卡车……

电子游戏软件 编辑点评

2月16日——2月29日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：PERFECT、风林、彩火、雪人



PERFECT



风林



彩火

雪人 ?

黑手党

SILVER

发售日：2004年1月29日



机种：PS2
厂商：Gotham Games
类型：ACT
媒体：DVD

从PC上移植而来描写30年代黑帮故事的动作冒险游戏。玩家可以体验黑手党生活真实的一面。从某种意义上来说，该作更像是《横行霸道》的简化版。

PERFECT：借着横行霸道的热潮，各种黑势力游戏频繁登场！与马克斯·佩恩、大逃亡等游戏所不同的是，该作舞台搬到了70年代的美国，开着甲壳虫轿车上演公路追逐的感觉似乎少了几分暴力色彩。游戏的自由度较高，角色动作略显僵硬，读盘时间也不敢恭维。

风林：本来还是蛮期待的，结果在游戏中看到太多其他作品的影子，多少有些失望。系统上是可以想见的“GTA —— 逃亡 —— 本作”衍生，实在是缺乏新意，而且在操作上也远不如其他作品把握的好。如果不是本作的故事背景取得精妙的话，那风林真觉得没有看好的必要了。

彩火：这是一款用创意令你感到振奋的黑帮游戏，尽管她没用惊人的技术，但在你的眼前，俨然呈现出那熟悉而又陌生的年代。本作在游戏手段上虽然明显抄袭GTA，但独到的韵味将20世纪30年代的美国生活精彩呈现，加上对人物命运和黑帮犯罪深入刻画的精彩演绎，使得人们往往忽略了游戏效果，而从头到脚都被游戏中散发出的那股韵味深深吸引。

雪人：近二年，游戏的暴力色彩见涨。继《罪恶都市》这款究极变态的游戏之后，《黑手党》又在70年代的美国玩起了同样的把戏！炸够了法拉利跑车的人，这回可以开始破坏一个个形态怪异的老爷车了。我觉得这款游戏有些高不成低不就，只是强于一般游戏的自由度，却始终超越不了《罪恶都市》。

空中力量 蓝翼骑士

发售日：2004年1月30日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：STG
媒体：DVD

风格类似王牌空战的经典作品。游戏关卡数量多达60个以上，每一名驾驶员都有自己的特殊能力，剧情错综复杂富有张力。

PERFECT：继DC与XBOX之后，KONAMI终于在PS2上推出了“空中力量”的最新作“蓝翼天使”。游戏中取得众多飞机授权，登场的机体共有130架以上。游戏时的实际操作感欠佳，战斗场面也不够火爆刺激，对我这个以躲子弹为乐(恶趣味-_-b)的人来说吸引力有限。

风林：玩起来让人想起多年前的“捍卫战士”，不过游戏的品质差了十万八千里。本来KONAMI的游戏画面还勉强可以作为卖点，但没想到居然……实在是出乎意料。好在操作起来还稍微有点浮游感，勉强算是能玩那么几分钟吧。

彩火：KONAMI！就冲着这块招牌，我也得支持一下！开个玩笑！点评当然要公正了。这款《空中力量》先后光顾了DC和XBOX，现在PS2上推出的最新作，于前面的最大区别也就是增加了飞机的数量，因而在游戏中会不断产生新鲜感。但我始终觉得和《王牌空战》不是一个档次。

雪人：作为一款战机游戏，本作表现还算不错。比较细致的画面不会引起人们的反感，在此基础上，游戏的操作感也还算是马马虎虎。本作中战斗的表现还可以，看着一枚枚飞弹在空中呼啸而过，让人也有一些爽快。但是，总的来说，本作中对速度的表现比较差，很难体会到那种风驰电掣的感觉，这也使得本作难以得到更高的评价。

银河战士 零点任务

SILVER

发售日：2004年2月9日



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：AVG
媒体：卡带

以任天堂1987年在红白机上推出的《银河战士》为基础改编而来的冷饭级作品。主要强化了游戏的画面和音效，在内容上没有太大的改变。

PERFECT：这款银河战士的最新作实际上是红白机一代的复刻加强版，不仅在图像和音效上大幅提高，还追加了更多原创的新内容与关卡区域，而谜题设计依然是延续了Metroid一贯神秘的风格。本作看起来更像超任版，对于喜欢本系列作品的玩家来说非常亲切。

风林：GBA版《银河战士》的主要关卡设计基本没有改变，虽说加入了不少的新剧情和新元素，但是并未给玩家带来太大的新意。好在画面和音效均比原作有所提高，战斗的快感也依然存在。如果没有玩过原作的话，还是可以趁这个机会体验一下的。

彩火：任天堂炒冷饭的功夫实在是没得说！刚刚把《口袋妖怪》的原始作品炒了两遍，这不，连FC上的作品也没放过！这次与GBA的前作相比，品质上没有太大提高，操作感与前作无异，只是游戏没有照搬FC的原版，加入了新剧情和新的技能，也许是希望大家在怀旧之余，能有新的惊喜。

雪人：在中国玩家中评价很高的射击类游戏《银河战士》终于在GBA上推出了新作，雪人在第一时间立即入手试玩。本作的画面与其它掌机大作相比并无什么特别之处，音乐也只是平平而已。不过，本作的操作性的确不错，加上适中的难度，让俺一直保持着游戏下去的欲望。要不是忽然想到第二天还要做《掌机迷》，俺可能会玩个通宵！

古墓丽影

SILVER

发售日：2003年10月6日



机种：N-GAGE
厂商：NOKIA
类型：AVG
媒体：手机

虽然是手机上的游戏，但画面制作精良，动作流畅自如，充分显示出N-GAGE的强大机能。不管是手机游戏迷还是劳拉迷都绝对不可错过！

PERFECT：在CHINA JOY展上就有试玩过本作，这次趁点评的机会再次好好地玩了一把。N-GAGE机能果然相当强大，游戏中的人物和场景都是3D的，效果相当不错，绝对不会逊色于PS！人物的动作和操作性不错，虽然用手机玩起来感觉有点怪怪的，不过适应以后就好多了。

风林：早在China JOY的展会上，我就在诺基亚展台见识过这款游戏的惊人表现。而今再玩这款游戏还是觉得对于手机来说，的确是华丽无比！其画面效果、人物动作以及机关的设置都无可挑剔！由于画面精致小巧，我甚至觉得比PS版也是有过之而无不及！只是现在N-GAGE销量不佳，但是游戏值得我，赞！

彩火：震惊！这种念头在我脑中徘徊难去，世道又变了？新时代又来了？改朝换代了？在CHINAJOY就看着一MM骑摩托装劳拉，没想到这么快就来了。感觉这手机的显示能力真是强，原先缩水的担心灰飞烟灭了，只剩下震惊了，究竟它对游戏业界能产生多大影响，还要看以后他的表现了。顺便一提，操作感真的很好，绝了！

雪人：呵呵，呵呵……之所以这样的傻笑，是因为俺终于排队等到了传说中的N-GAGE。一边流口水，一边将《盗墓者》的卡带放入手机中。进入游戏后，还真是吃了一小惊。游戏的画面绝对不在GBA之下，而人物的动作也显得自然流畅，毫无生涩的感觉，音效也很是不错。虽说劳拉并不是俺的最爱，但在手机上与她邂逅也着实让人高兴得很啊！

GB ADVANCE

口袋妖怪火红/叶绿

全宠战术研究

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.1.29	
	类型：RPG	价格：各4800日元	其他：——

口袋妖怪火红/叶绿终于在2004年1月29日隆重登场了。这部名为GB口袋妖怪红绿的复刻版，在精灵战术方面却有质的飞跃，全盘包揽了旧作和口袋宝石版的所有招式，使精灵的战术、培养、配招等方面增加了无穷的变化。下文就游戏中全部的150种精灵的特点和应用作逐一的介绍分析，相信通过本文，定能使玩家对各宠物的认识更加深入，在人机或人与人的对战中保持常胜的地位！由于时间仓促，本文还存在一些不尽完善的地方，各位玩家在参考过程中若有什么更好的见解，欢迎到国内最大的口袋妖怪网（http://www.PMgba.com）一起研究和讨论。

说明：本文作为火红叶绿玩家组建队伍对战参考之用，玩家亦可根据这些自行发挥。另外，由于玩家通常使用的都是精灵的最终进化型，因此150种精灵不再列举其进化之前的种类。本文涉及的觉醒火（或者是其他属性），均代指属性为火（或者是其他属性），威力为70的TM10觉醒力量由于一击必杀技偶然性太强，在正规比赛中禁止使用，所以本文未曾提及。此外，推荐的携带道具若不加说明，则一律为剩饭。

No.003 妙蛙花



耐久还算不错，因为草系不怕寄生种子而毒系亦不怕中毒，所以它在消耗战拥有不错的优势。另外，利用耐久优势进行强化也非常有威胁。

■强化型：本属性绝招毒炸弹必不可少，强化技巧舞剑和诅咒择一考虑。此外，需要配备光合作用或者睡觉来补充消耗过程中带来的损耗。最后一个技巧，可选择地震对付不怕毒炸弹的钢和岩系，觉醒火则用来打击诸如盔甲鸟这类高物防盾牌，寄生种子，光壁，替身，催眠粉，吼叫等有利于强化，作用不再赘述。

■消耗型：草系的绝技寄生种子必备，而回血的睡觉或者光合作用也少不了。剩下技巧看个人变数，保护，替身，撒娇，光壁，催眠粉，吼叫，飞叶快刀，毒炸弹，地震这些技巧几乎可以任意组合。

■天气型：光合作用+太阳光+晴天几乎是必备的，剩下一个技巧多配备催眠粉，寄生种子，毒炸弹，地震，光壁，替身，吼叫等技巧。一般来说，拿它来放晴天多是为了支援在晴天时主攻的火系或者草系队友。

No.006 喷火龙



能力方面偏重于快攻，但是作为火系搞特攻实在没有什么优势，好在喷火龙物攻技巧丰富，加上实用的物攻强化技巧还算有自己的特色。当然,用不成功就成仁形容它比较贴切，尤其是它使用腹鼓时。

■强化型：物攻技巧根据需要从觉醒飞/燕返，觉醒岩/岩崩，地震，瓦割中选择2～3个，强化技巧腹鼓，舞剑按需要考虑，腹鼓风险大威力也大，舞剑相比起来比较平稳。如果还有技能空位，一般都是考虑大字火/燃烧殆尽，替身，反击。道具如果不用剩饭的话，多半就是考虑速度果或者贝壳铃铛。喷火龙属性弱点虽然不少，但是对虫，钢，地，格斗属性技巧都有不错的抵抗力，面对没有岩系技巧的赫拉克罗斯，钢蟹，怪力这种高攻击的PM也有腹鼓的机会。

No.009 水箭龟



和刚柔并济的妙蛙花与阳刚气的喷火龙相比，水箭龟就是纯阴柔性的角色。较好的两防自不必说，而诸多辅助技巧也让它更加灵活。睡觉一般必备，剩下技巧则看队伍需要而定：反击和镜面反射能轻松杀掉没有戒心的对手，且这两个技巧也可以共存；剧毒+保护+替身这个组合很适合消耗，分开来用也未尝不可；哈欠，黑雾，吼叫适合于干扰和反强化；冲浪，地震，瓦割，地球摔可用来作消耗性的攻击；高速旋转则是清除钉子的必备。另外，觉醒岩/飞/电，冷冻光等主要是有针对性的打击一些存在4倍弱点的对手。

No.012 巴大蝴



能力方面虽然非常弱，但特性还算不错，让催眠粉的命中率接近100%，利用这个优势能够和对方很好的周旋。虽然它防御脆弱，但也能很好抵挡地面，格斗，草属性攻击。催眠粉必备，剩下技巧依需要可考虑麻痹粉，剧毒，超声波，精神干扰，食梦，另外保护+替身的组合也是非常好用。

No.015 大针蜂



能力非常弱，但本作新增了舞剑和替身，让它终于有了一定战斗力。但和巴大蝴一样，都是难以拿上台面的角色。本属性绝招毒炸弹必不可少，剩余技巧中，如考虑舞剑则还可以配合瓦割，报恩/舍身撞，觉醒虫等技巧；保护+替身+剧毒可用来消耗；替身可以搭配奋斗，如果速度不够的话可以加上高速移动。

No.018 比雕



在能力和属性方面不能算很弱，但是由于嘟嘟利的存在，让它没有什么存在意义。

■强攻型：报恩/舍身撞+觉醒飞/燕返必备，剩下技巧可考虑破坏光，电光火石，钢翅膀，觉醒地等，道具要用专爱头巾。

■消耗型：报恩+保护+剧毒必备，剩下技巧多考虑觉醒飞/燕返，飞天，替身，羽毛之舞。

No.020

拉达



其独门技巧愤怒门牙非常强大，技巧配置也非常丰富。因此它能力虽低，但潜力不错。注意逃走特性是没有任何作用的，无论何种战术，愤怒门牙一般都是必备的。剩下技巧可考虑替身+保护+剧毒来消耗；替身+起死回生+奋斗有一定作用，如果不打算共用奋斗和起死回生，反击，报恩/压制,影球都是不错选择；另外，空元气+影球的全攻组合能够发挥上进特性作用，剩下一个技巧根据需要可任选。

No.022

大嘴雀



和比雕一样，由于嘟嘟利的存在，它没有太多表现机会。和比雕相比，它更加脆弱但攻击能力稍好。飞行系强招钻孔啄必备，普通系技巧舍身撞，报恩，三角攻击根据需要考虑。剩下技巧也没什么好配的，破坏光，电光火石，觉醒地，钢翅膀任选两个吧。道具可以考虑专爱头巾。

No.024

阿柏怪



比较冷门的PM，其原因不仅因为能力不佳，还由于技巧匮乏。恐吓特性勉强一用，因为耐久并不怎么样，蜕皮特性一般就不要用了。毒炸弹+地震一般必备，剩下技巧考虑报恩/舍身撞/压制，岩崩，觉醒鬼，黑雾等。由于恐吓特性适合游击，因此可以考虑携带专爱头巾。

No.025

皮卡丘



当红的PM明星，所以在这里作特别介绍，本来单论它的能力，它也就是给人抱在怀里玩玩的料，但偏心的老任给了它一个专用道具：电气珠,这道具可以令皮卡丘的特攻加倍，而皮卡丘极限特攻是218，加倍后就是436了！使用10万伏特的威力超过了超梦的最强招精神干扰，秒杀一些对手还是可以的，这让它终于勉强可以和别人打了，但不管怎么说，这只PM还是太脆弱了，使用时千万要小心。

■配招：10万伏特+觉醒冰/觉醒草+守护+鼓掌/电磁波/天使之吻/反击

既然是电系，10万伏特自然必备，绝对不推荐使用雷电(除非是在求雨战队中)，因为它的防御实在太烂了，一碰就死，所以还是不要冒险，觉醒冰或者觉醒草是用来打击地面系这个天敌。守护是用来侦察的，因为它防御实在不行，为避免被一些出乎意料的攻击杀得不清不楚，要多用守护来侦察一下对手。剩下一个技巧，可以是鼓掌，也可以是电磁波，个人是推荐鼓掌，在对手使用辅助技巧时鼓掌，能为皮卡丘获得宝贵的进攻时间，电磁波100%麻痹对手的效果也可以一用，天使之吻可以令对手混乱但命中率75%是个死穴。反击一般都能解决掉对方，但面对会地震的对手不要勉强。求雨队中皮卡丘也有一席之地，雷电在雨天必中不可不留，觉醒水在雨天也可获得威力提升。剩下技巧一般都是求雨，反击，保护等。说句实话，如果不是特别喜欢皮卡丘的，还是不要用这只PM了，这类不成功便成仁的打法实在太冒险了，反正比它好的PM比比皆是，为何要和自己的胜利过不去呢？

No.026

雷丘



耐久还算不错，因为草系不怕在电系中它比较擅长干扰和物理攻击，但主要的特攻部分就稍弱。不过丰富的技巧变化弥补了特攻不足，在速度和防御上也要比皮卡丘高出很多很多。

■干扰型：10万伏特必备，辅助技巧鼓掌，天使吻，电磁波，撒娇，剧毒之中考虑1~2个，剩下技巧可考虑气合拳，反击，替身，保护，许愿。

■攻击型：本属性技巧10万伏特自然不能少，物攻部分可考虑瓦割，气合拳，压制，甚至是替身+起死回生。辅助部分推荐使用保护，反击，替身，鼓掌，撒娇，剧毒，许愿等。

No.028

穿山王



和大多数地面系一样，物攻物防较高，但特殊部分就比较弱。

本属性绝技地震必备，第二攻击技巧岩崩，舍身撞/报恩/压制，瓦割视需要选择1~2个。若消耗为主的话，剩下技巧可考虑替身，剧毒，保护，沙尘暴，地球摔等；若以主动攻击为主，则可配备舞剑，替身+垂死挣扎等组合。另外，反击可解决使用觉醒草/冰/水的PM，高速旋转可以清扫钉子。

No.031

尼多后



在地面系中比较多才多艺，在攻击和辅助方面好招很多，使用起来非常灵活。

■攻击型：本属性技巧地震和毒炸弹择一或者择二使用，另外根据需要，在蛮力，岩崩，压制，影球，10万伏特，大字火/火焰放射，冷冻光，冲浪中再考虑1~2个攻击技巧，辅助方面可考虑反击，替身，撒娇，集气，睡觉，挑拨，剧毒，保护等。

■消耗型：地震和毒炸弹这两个基本技巧考虑1~2个，睡觉必备。剩下多考虑反击，撒娇，剧毒，保护，替身等。

No.034

尼多王



和尼多后特点类似，不过尼多王更偏重速度和攻击，另外新增了赫拉克罗斯的绝技百万大角。

■攻击型：攻击技巧考虑2~4个，待选技能为地震，毒炸弹，瓦割，百万大角，影球，岩崩，火焰放射/大字火，冷冻光，10万伏特，冲浪这些。若有技能空位，则考虑辅助技巧。反击+健忘能吸引对方中招，挑拨可以封辅助技，集气则可增加会心率。另外，尼多王可以考虑地震+毒炸弹+百万大角+瓦割/影球/岩崩，携带专爱头巾这种极端配法。

ポケットモンスター 赤 Pokémon ファイアレッド

No.036
皮可西



皮克西是强手如云的普通系中一员大将，使用起来也是变化丰富。常见的用法就是下面三种：

■腹鼓型：腹鼓+本属性技巧报恩必备，剩下技巧中，可考虑大字火来应付吹吼的盔甲鸟和合金蛇等，影球用来打击报恩所不能解决的鬼系，彗星拳或者瓦割用来打击岩系PM，生蛋则可以回血，且PP比月光要多。

■冥想型：冥想+睡觉/生蛋必备，特攻技巧大字火/火焰放射，10万伏特，冷冻光，精神干扰依需要选择，另外如有空位，替身，反击，反射盾/光壁也是不错选择。

■消耗型：宇宙之力必备，回血的睡觉或者生蛋看情况选择。主攻技巧可备剧毒，地球摔，报恩等，替身可以防止对方施加异常状态并加固防御。

No.038
九尾



利用快速进行干扰是它的特长，其特防不错，物防虽然一般，但凭借速度可以用鬼火封杀对方物理攻击，鬼火必备，pp多，命中稳定的火焰放射也少不了。剩下技巧依需要选择催眠，吼叫，替身，保护，混乱光等。

No.040
胖可丁



各方面都要比皮克西差好远，但好在技巧依然丰富，还可以拿来凑和用用。

■攻击型：本属性技巧报恩/舍身撞/压制必备，由于血多，舍身撞副作用可以无视。一般再从瓦割，影球，大字火/火焰放射，冷冻光，10万伏特，精神干扰中考虑1~2个技巧。辅助方面可考虑睡觉，剧毒，反击，许愿，替身，电磁波，保护，灭歌，气合拳等。

■消耗型：保护+替身必备，剩下技巧可考虑剧毒，地球摔，许愿，睡觉，反击，光壁，反射盾等。

No.042
大嘴蝠



因为是未完全进化体，能力比较弱小，物理攻击中上等，特殊攻击太弱，可以考虑遗传诅咒。

■诅咒型：诅咒+影子球/报恩+毒炸弹+睡觉

当敌人换上钢铁系的时候请不要恋战，立刻换下来！

■辅助型：黑舞+怪异光+下毒/挑拨+守护

因为还不能学飞行，下毒战术少了一个好技能，不过黑舞破解敌人的强化还不错。

No.045
霸王花



和妙蛙花一样，本身属性缘故可免疫中毒和被种子寄生，能力方面亦是不错，在晴天中有出色表现。另外，它拥有珍贵的技巧芳香疗法，也可用来当医生。

■天气型：太阳光+月光/光合作用必备，剩下技巧可考虑觉醒火，毒炸弹，催眠粉，晴天等。它当然不一定非需要自己来放晴，但是如果没有晴天支持，这种战术威力确实要小很多。

■强化型：舞剑+毒炸弹+月光/光合作用/睡觉几乎必备，最后一个技巧多考虑觉醒火，催眠粉，压制/报恩。

■医疗型：芳香疗法必备，再生用的月光/光合作用也少不了，剩下技巧可考虑飞叶快刀，毒炸弹，催眠粉，撒娇等。

No.047
派拉斯特



能力不算高，速度很慢。属性上弱点重重，不过同时抵抗力也不少，招式有珍贵的蘑菇孢子，芳香疗法值得一用，而舞剑因为其弱点多速度又慢，即使舞剑成功了在弱点面前也只能落荒而逃，否则也只有被先杀掉的份……孢子和芳香疗法推荐用，然后可以选择反拳，光之护壁，舞剑，攻击招从毒炸弹，燕反，觉醒虫，报恩/压制里选择，而本属性草系招因为特攻低又没有方便的攻击招所以不用。

No.049
末入蛾



种族值基本是巴大蝶的加强版，但还是不高。特性可以不受敌人招式追加效果影响，使敌人一些注重特效的攻击招大打折扣。虽然特性不是复眼，但催眠花粉还是很好用的招式；接力可以接影分身，而催眠+接力的PM很少，催眠可以防吼。攻击招式不妨选择精神干扰，物攻不太行，毒炸弹勉强能用，银色风和信号光线威力稍低，运气很好的话也可以用银色之风+接力。噪音效果还不错，不过大概得当成赶走敌人的招式吧，还有接力+影分身+催眠花粉+攻击招/噪音……

No.051
三地鼠



三地鼠种族值中只有速度高，和胡地一样是120；物攻一般而HP惨不忍睹，物理耐久和胡地有得比。但是脆弱的它有少见的活地狱特性，让你“看上”的敌人无法逃走，这样就可以封杀对自己有利的对手，且常常换上挡电系一次10万伏特，接下来地震解决掉无法逃走的电系；耐久虽差，但只要分配一点HP努力值，胡地的精神干扰，蜻蜓龙的地震这类程度基本还是秒不了它的（钢螃蟹的流星拳之类的还是算了，除非你分很多的HP和物防的努力值），因此能灵活运用的话三地鼠也算得上是个BT。

■配招：地震+燕返/觉醒飞+岩崩/原始力量+觉醒鬼/报恩/保护

三地鼠的能力上看，除了速度非常快外，其他的就很普通，配合它的特

ポケットモンスター 緑 Pokémon リーフグリーン

性，就可以快速捕杀对手的很多PM。首当其冲的自然是一大批怕地震的热门PM，比如说超级热门的钢蟹，此外一大批电系火系PM也是在它的捕杀范围内的(但需注意的是，千万不可在雷精灵和雷电球这两只速度比它还快的电系PM面前送死)。这类PM，基本上被它捕获成功就只有死路一条，而即使是像钢蟹这类防御极好的PM，HP90%以下也可以秒杀。此外就是对对手一些HP所剩不多的PM的追杀了，在双方的持续对攻下，我方PM倒下，但对手也奄奄一息，此时就可以派三地鼠上去结束掉对手。最后就是对对手的一些被干扰的PM的打击了，像这类睡觉了或者其他无法使用攻击技巧的情况下不赶快换人而让三地鼠捕获成功，下场自然也是死路一条。三地鼠的使用范围很广，但因为其攻击力不高，故也有携带专爱头巾来提高攻击力的。其次三地鼠可以利用特性帮助队友耗时间，比如梦妖黑眼神+灭歌后换出三地鼠来保护一个回合。而火红草绿里可以学替身，替身+保护配合剩饭可以消耗不短时间。因为速度快，可以先使出替身，该回合多半被打消，然后保护。只要带着剩饭，2个回合下来只去掉1/8的HP，而如果是队友先给敌人一个寄生种子再换上地鼠的话恐怕HP就可以补满了，所以队友给敌人种了种子后敌人不马上换人的话，嘿嘿……配招为：保护+替身+地震+崩岩/觉醒飞。不得不提的一点是，三地鼠的出场需要队友的配合（特别是专爱三地鼠），因为耐久太烂，必须在确定可以秒杀对手的时候才可以冒着攻击换上来。所以除了在队友被打死后换上三地鼠外，还可以在确定对手换人，睡觉的时候换它上来。比如在对手中了哈欠后多半会换人，这时可以换出三地鼠。即使对手换上来的三地鼠对付不了也只要再换下去就行，而如果是三地鼠能对付的对手就惨了^_^。

No.053

猫老大



能力上速度是惟一的优势，而其特性保证自己不会因麻痹而失去速度优势。技巧较丰富且没有定式。配合其高速度首先考虑挑拨(建议必备)；催眠命中太低，只供运气好的人选用；撒娇和健忘因为可以先手出招，能弥补一下两防的不足，但2招都选择的话配招空间似乎不够；替身+保护+剧毒的组合依然有一定作用。攻击招可以用10万伏特，报恩，影球等。自我暗示+虚张声势的combo可以对特攻型对手使用。

No.055

哥达鸭



各项能力都不算差，技巧方面也比较丰富。特性多考虑慢性子，让天气全然没有效果，对抗天气战队效果不错。

■强化型：冥想+冲浪必备，第二攻击技巧可考虑精神干扰或者冷冻光。辅助技巧方面可考虑催眠，替身，反击或者睡觉。

■攻击型：冲浪必备，剩下技巧中，攻击方面有精神干扰，冷冻光，交叉突刺/瓦割，辅助部分可用反击，催眠，替身，气合拳等。

No.057

火爆猴



速度最快的格斗系PM，攻击力也很不错。不过相对的其他能力就弱得多了，故它一般是以速攻为主。

■忍耐型：忍耐+起死回生+岩崩/地震/巨大化/集气/反击四选二

经典的起死回生战术，血不多时忍耐一次，然后就利用自己的高速度秒人，极端点的人可以事先巨大化或者集气，反击可以先解决对方，在自己没血时忍耐。道具需使用速度果或者焦点镜片（考虑集气时），如果对手对起死回生战术没有防备的话，死定的了。这种不成功便成仁的战法简单易用，比较适合初学者使用。

■会心型：蓄气+交叉突刺+地震+岩崩

蓄气后配合上道具焦点镜片，交叉突刺的会心一击的几率高达50%，更重要的是，因为会心一击时无视强化，故对于一些强化两防的PM，会心战术也是破解方法之一。当然，道具未必一定考虑焦点镜片，剩饭仍然是可行的。

■强化型：巨大化+交叉突刺必备，剩下技巧考虑地震，岩崩，觉醒鬼，替身，集气，燃烧殆尽。它特攻虽差，但燃烧殆尽用来对付盔甲鸟这类还是不错的。

No.059

风速狗



虽然风速狗能力优秀，但由于技巧匮乏，在火系上的表现是比较一般的，不过它的闪光之处就在于能学会超级稀有的神速上，两种特性都有一定作用。稀有的神速肯定必不可少，火系技巧依需要考虑火焰放射/大字火/燃烧殆尽，个人推荐大字火。剩下技巧确实乏善可陈，觉醒草可反制火系天敌，咬碎威力和特效还算不错，远吠虽然作用有限不过也只好凑合来用，钢尾巴命中虽不理想，不过也是没办法。另外，风速狗也常常用来放晴，为自己火系和草系队友提供便利。

No.062

快泳蛙



在格斗系中防御能力比较不错，蓄水特性更是好用，相对的湿气特性就很少考虑了。

■强化型：巨大化+瓦割必备，剩下技巧考虑地震，觉醒鬼/岩，催眠，冲浪等。

■腹鼓型：腹鼓+瓦割+地震一般必备，最后一个技巧考虑报恩或者觉醒鬼。由于速度不够，带速度果或者接力速度吧。

No.065

胡地



胡地的实力之强是公认的，一般而言，胡地是拿来速攻或者干扰用的，但必须强调的是，两者并无不可逾越的沟壑。在高手的应用中，胡地一般是速攻+干扰。

■配招一：精神干扰+三拳法(火焰拳，冰冻拳，雷电拳)三选一+冥想/反击/电磁波+自我再生

一般的速攻胡地，以选择上面这种配法居多，但也有极端的是精神干扰+三拳法，此配法不推荐。反击的作用在于对对手的物理攻击PM的威慑作用，如果对手没有信心秒杀胡地，自然不敢轻举妄动；而电磁波胡地用起来效果也很不错，胡地因为速度很快，可以在对手的大部分高速度PM行动前就使用电磁波麻痹对手，为自己的慢速度队友创造条件。速攻最大好处是一旦成功能让战事很快结束，但缺点也显而易见，就是很容易被对手的特殊盾牌防住，又因为过多强调速度和特攻，两防就顾不上了，故也很容易被对手秒杀。这种配法的简单易用，是其最大优点。

■配招二：鼓掌/戏法+精神干扰+冥想/觉醒力量(一般是觉醒火)/三拳法之

一/反击/电磁波+自我再生

胡地最常用的也只有鼓掌和戏法。打落和束缚效果也很不错，就是还比不上前两者实用。鼓掌和戏法其实目的只有一个：就是让对手的PM只能用同一招，进而达到逼迫对手换人的目的。但鼓掌和戏法各有千秋，鼓掌可以多次使用，但鼓掌的回合数不定或对手换人效果就没了；而戏法肯定要配合携带的专爱头巾(道具效果：提高物理招数攻击力1.5倍，但只能使用第一次使用的招数)，如果交换给了对手，是有可能废掉对手一只PM的，这种道具对于胡地这类特殊强化PM或者盾牌PM而言杀伤力尤为大，但一旦戏法给了物理攻击PM，结果就不大好说了，搞不好专爱头巾反而帮助了对手也说不定，故使用时比较有难度。冥想的作用自然是利用干扰对手后对手换人的空当来强化，进而达到给对手大伤害的目标。而配上觉醒火或三拳法中的一招则为了扩大打击面，值得注意的是，三拳法与戏法均要遗传才能得到，且两者不能兼得，故如果选择了鼓掌就要选择觉醒力量了。反击和电磁波的作用已经在上面说过，这里就不重复了。

No.068

怪力



怪力向来是格斗系里的热门PM之一，其除了速度外，其余的能力均非常高，而新作中它的上进特型又令其如虎添翼。

■上进型：睡觉+交叉突刺/复仇+地震/岩崩/反拳/巨大化四选二

利用其上进特性的上进战术，上进特性能令其在异常状态时攻击力达到1.5倍!故看到对手的PM要使用异常状态技能时就让它上去顶，然后就可以有效地发挥出它的高攻击力了，而且怪力还可以加个巨大化来继续强化自己，如果不想自己的怪力成了一个一次性用品，就一定要使用睡觉。而因为怪力的耐久性是很不错的，HP也比较高，故它的一次反击是可以反死很多对手的，就算不能反死对手，也能让对手的飞行系PM不敢莽撞出手。

■会心型：蓄气+交叉突刺+地震/岩崩/反击/巨大化4选2

很多格斗PM都能使用的蓄气战术，蓄气一次，配合上焦点镜片，交叉突刺会心几率高达50%。配合上巨大化，破坏力会更高。

■气合拳型：怪力使用气合拳的威力也是首屈一指的。气合拳与替身，鼓掌，复仇，反击都能组合成combo让对方无所适从，另外可考虑岩崩，觉醒鬼来丰富打击面。

■强化型：巨大化+复仇/交叉突刺必备，剩下技巧考虑觉醒鬼，地震，岩崩，大字火等丰富打击面，或者睡觉来治疗。

No.071

大食花



和霸王花相比耐久差了点，但物攻高了不少，霸王花的配招它基本能套用，不过没有芳香疗法。

■天气型：照搬霸王花，太阳光+光合作用+觉醒火/毒炸弹/催眠花粉/晴天4选2，因为耐久问题可能它更需要催眠花粉。不过既然特攻一样，不如用耐久稍好的霸王花。

■强化型：光合作用+剑舞+毒炸弹+催眠粉/觉醒火，毒炸弹威力极高，如果再让对方中毒就锦上添花了。

No.073

毒刺水母



有较高的特防和不错的速度，招式上也是好招多多，净体特性不会被敌人降低能力，淤泥特性可以打击爱用种子的对手，特攻也不算低，是一只不错的PM，就是物防低了点，物理弱点只有地，好在对手的地系不敢在它的冲浪前换出来，但是怕非地系的地震，有时可以用栅栏强化物防。

冲浪+高速旋转/怪异光线/镜反/黑雾里选择2至3招+毒炸弹/冰冻光，这类配招适合游击，队伍里有医生的话不妨考虑睡觉。

毒毒+缠绕+保护/替身/睡觉/栅栏里选2招，消耗战术。

水母也可以学到舞剑，舞剑+毒炸弹+冲浪+镜反/睡觉也算不错。

No.076

隆隆岩



有高物防和不错的物攻，不过特防较低，物理特殊弱点都不少，泛滥的地震使其不易发挥物防优势，不过能学大爆炸，以它的物攻能炸死的PM一大票，常常在队伍里担任炸弹的任务。

大爆炸+地震/崩岩/连续投石/气合拳/舍身攻击（特性选石头脑袋）里选2招+禁止通行/吼叫/大爆炸/大字火（烧钢鸟）/睡觉

No.078

烈焰马



这只能力虽然不差，但实力几乎为火系最弱，原因就是技巧太匮乏，且没有什么威胁性。逃走特性没有任何作用，考虑引火吧。本属性技巧火焰放射/大字火/燃烧殆尽，物攻技巧报恩/舍身撞，钢尾巴依需要考虑使用。辅助方面也没什么好用的，催眠，撒娇，或者是替身+保护+剧毒的组合。

No.080

呆河马



物防非常高，加上本身攻击特点，能很好的应付格斗系PM甚至没有影球的钢蟹。

■攻击型：本属性技巧精神干扰和冲浪择一或择二考虑，另外冷冻光，火焰放射/大字火也很有考虑必要。由于防御高，睡觉也是不错选择，剩下技巧可考虑梦话，反击等。

■强化型：冥想+睡觉必备，攻击技巧多考虑冲浪或者精神干扰，或者两个一起用。此外，哈欠，大字火/火焰放射，冷冻光也有一定考虑必要。呆河马虽然能诅咒，但比起冥想来没有任何优势，一般都不使用。

No.082

三磁怪



三磁怪在前作里基本是垃圾PM一只，可到了本作，因为有了个磁力特性，一跃成为“钢鸟杀手”，而作为一只队伍中的常见主力物防盾牌钢鸟如果被废了，是非常危险的，在这种情况下被对手的物攻PM秒杀全队早已经不是新闻了。

■配招：10万伏特+觉醒火+保护/金属音/剧毒四选二

其实三磁怪的特攻高达120，是很不错的，但这只PM在前作成了垃圾PM，很大的原因就是它的可用招数太少了，几乎就剩一种电系招数。因为它的主要任务是要打钢鸟，应以稳妥为主，故选择10万伏特而不选雷电，要不让煮熟的鸭子飞了就太可惜了，除非你的队伍是求雨战队。觉醒火是用来打无地震的核果兽的，甚至无地震的钢蟹，钢神柱，觉醒火都有得一拼。剩下的技

巧就随便选几招吧，配合剩饭回血的保护，或剧毒，或降特防的金属音。正所谓一物降一物，三磁怪的捕杀钢鸟很厉害，但换装超能女皇，活地狱三地鼠均是它的天敌，而像换装超能女皇，遇上她，不只要赔上自己的小命，被她趁机冥想六次搞不好自己的队伍都要被拉下水了。故使用它时千万要小心，“不见鬼子不拉线”，不见到钢鸟最好就隐忍不发，见到了钢鸟就杀他个措手不及。

No.083

大葱鸭



能力非常弱，连巴大蝴这种都不如，但它的独有道具长葱能提升两级会心，让它勉强有一定作用。

高速移动+舞剑基本必备，剩下技巧根据需要选择燕返/觉醒飞+报恩/切断，或者替身+垂死挣扎。

No.085

嘟嘟利



三头鸟嘟嘟利又是一只典型的速攻PM，速快攻高，但低下的两防却也有可能被对手秒杀，故这只PM使用上应以游击为主，攻击虽高却无强化技巧是个遗憾，故使用上多是搭配了专爱头巾，但用了专爱头巾后就更不能常常留在场上了。

■配招：钻孔啄+报恩/舍身撞+觉醒地+莽撞/钢翅膀/破坏光三选一

飞系最实用技巧钻孔啄自然要保留，报恩威力稍小但无副作用，舍身撞威力大点却有承受1/3反作用力的副作用，而它因为无法回血，故比较危险，用哪招看个人喜好。觉醒地是为了打击对飞和普通属性有抵抗力的岩属性和钢属性用的。其实一般这三招就够了，为了不浪费一个技能格，最后一招一般就配上个莽撞吧，在HP不多的时候换上来这么一下包准对手气得吐血。玩GBA的人如果实在找不到觉醒地的话，钢翅膀勉强也可以一用，可以打击岩和冰属性，但这招总体效果实在很一般。极端点的人还可以使用破坏光，在快死的时候换上来这么一下，运气好的还有可能拉对手一只PM来垫背。

No.087

白海狮



可取之处实在不多，如果考虑使用水+冰属性的PM，大家也更多的考虑乘龙或者海象牙王。新作上它新增了信号光线，不过基本还是派不上用场。

本属性技巧冲浪+冻光择一或者择二使用，剩下技巧多考虑剧毒，睡觉，保护，替身。

No.089

臭臭泥



毒系中堪称天王级的PM，特防能力很强，物攻方面也不弱，使用得当的话一只通常可以打倒对方数只PM。

攻击型：本属性技巧毒炸弹必备，剩下技巧选择非常灵活：瓦割，觉醒鬼，大字火多作为第二攻击技巧；替身+气合拳效果不错，大爆炸威力极高，黑眼神可以捕获弱势对手，黑雾可以破解对方强化。

■强化型：诅咒+毒炸弹+睡觉必备，最后一个技巧可用觉醒鬼打鬼系，或者大字火烧钢系。当然，诅咒后大爆炸更加可怕，可以考虑换掉睡觉。

No.091

铁甲贝



物防非常高，相对的特防就极弱，但它在攻击上表现不差，又有大爆炸，撒菱这些好技巧，实用性还是很高。

■攻击型：冲浪+冻光必备，高速旋转，撒菱，剧毒视需要考虑。最后一个技巧可考虑睡觉或者大爆炸。

■消耗型：冲浪/冻光+睡觉必备，辅助方面大多是撒菱，高速旋转，睡觉等。

No.094

耿鬼



耿鬼一向都是PM中的强者，加入了浮游特性后让它更加好用。耿鬼的战术变化非常多，这里介绍一些热门且实用的组合。

■配招1：鬼火必备，10万伏特和精神干扰择一使用。剩下技巧可考虑反击，大爆炸，殊途同归，混乱光，挑拨等。■配招2：灭歌+黑眼神必备，剩下技巧考虑催眠，挑拨，保护，混乱光，大爆炸/殊途同归。■配招3：黑眼神+催眠+食梦，剩下技巧可考虑灭歌，10万伏特，大爆炸/殊途同归

No.097

索利柏



除了特防其它能力都不怎么样，一般也很少用这只。

精神干扰必备，剩下技巧可考虑冥想，火焰拳，冷冻拳，雷电拳，瓦割，反击，电磁波等。交换特性+睡觉的combo也可以一用。

No.099

巨钳蟹



物攻高但是物攻招少得可怜，物防不错但是特防很低，虽然有健忘但是速度不怎么行，在特攻PM面前恐怕没有用健忘的机会。

舞剑+报恩+觉醒鬼/泥浆喷射/冲浪/大钳锤里选2招

No.101

顽皮弹



速度为电系最快，在所有PM中也是名列前茅。虽然物攻较低，但是大爆炸仍具一定威胁。

10万伏特+大爆炸必备，剩下技巧可考虑觉醒冰，挑拨，镜面反射，电磁波，剧毒，替身，保护。

进攻招一定要留的。大爆炸顽皮弹来用威力最低，但毕竟是500的威力，再低的威力打下去也是能让对手非死既重伤。讨厌的声音配合大爆炸效果更好。镜像反射对特攻手的效果不错，电磁波因其速度极快，拿来麻痹别人尤佳。

（未完待续）　　文/www.pmgba.com

购机100问（续）



新春究极买机攻略·问题大破解！

之[GBA篇]

火·眼·金·睛·在·此·炼·成

■作者/窗外不归的云

问题01 常常在杂志上出现的GBA翻新机是什么意思？这和我们以前所知道的二手机有什么区别？

答■ GBA翻新机和二手机是两个不同的概念，二手机指的是倒卖了一次的GBA主机，而GBA翻新机则是JS在二手机的基础上更换外壳等工作而成，在以往由于市面没有专门的组装外壳，所以翻新难度比较大，JS也只能是为旧机做做清洁，比如去去灰尘，擦擦外壳污垢等，而去年年底大量出现（量产？）的GBA/SP组装外壳则为JS们造假提供了一个绝好的机会，手艺稍微熟练点，换一个外壳十分钟足矣，翻新成本相当低，而且很难被外行看出破绽，所以有意购买GBA的朋友一定要注意此点，在买机前好好阅读《掌机迷》上面揭露掌机造假的文章，再货比三家，叫上几个懂行的朋友一起去购机，尽量将买到翻新机的可能性降到最低。

问题02 有哪些GBA的周边值得购买？

答■ 由于GBA采用的是换电池的设计，而经常购买电池是一笔不小的开支，所以购买一个合适的充电电池是很必要的，市面上的GBA充电电池很多（我们没有将原装电池考虑在内，这个对于国内玩友来说太不现实了），但是质量是参差不齐，比较好点的牌子有北通，酷豹，但是一分钱一分货，这些牌子的充电器价格也普遍比其他杂牌高，比较推荐的是1200毫安的电池，使用时间比较长，质量也比较好，不过北通的很多产品都是突出GBA后盖一截，这也是没办法的，因为大容量充电电池就这样，上面说的是GBA的专用充电电池，如果不喜欢这种设计的话也可以自己去超市或者家电配件城去转转，GP套装也不错，买两对电池再加一充电器，比较划算。如果是新机，那么GBA的屏幕保护盖可以考虑一下，如果是旧机的话，那可以考虑更换成GBA锐屏或者水晶镜面，从使用效果上看我们比较推荐水晶镜面，因为它比锐屏耐磨经用，不过有一点不好就是水晶镜面不像锐屏那样符合标准，因为水晶镜面的LOGO不是“GAME BOY ADVANCE”而是“AGB ADVANCE”或者“XGFLASH2.COM”，有利有弊，玩家自己选择。此外，依据玩家的经济实力不同，我们也推荐部分玩家购买原装GBA背光板，这样就能解决GBA屏幕亮度不足的问题，同时又不会因为购买GBA SP而失去GBA良好的操作感，如果决定购买背光板，那可以考虑调光IC芯片二代，有了它，你就可以不将GBA戳个洞了。最后，我们可以为GBA配一个美观又结实的包包，最大可能地保护好爱机！至于什么放大镜摇杆保护膜，完全可以不用考虑，没有实用价值。

问题03 有哪些GBA SP的周边值得购买？

答■ GBA SP内置锂电池，采用可充电设计，省去了买电池的花费，不过如果用户有需要的话可以买个组装的电池，40-60元不等。至于其他配件，SP似乎都用不着了，当然，包包是必须的。

问题04 买GBA SP需要分版本吗？我听说GBA和GBA SP都是日版最好，那其他版本的就不能买吗？

答■ 这是一种极不负责的言调，实际上GBA SP无论是美版还是日版或者是亚版，都是“MADE IN CHINA”！国内的任天堂生产线做出主机后，再贴上不同的标签运到不同的国家出售，中国的廉价劳动力还是颇有吸引力的。实际上所谓版本差别论是某些JS造谣而已，目的是赚钱。各位朋友在买机时切勿上当，有哪型号买哪型号，哪型号便宜买哪型号。

问题05 买GBA SP时电池遇到假的怎么办？如何避免买到组装电池。

答■ 买GBA SP时不但要注意翻新机，还要注意那个老大难的电池问题，据我们了解，由于组装电池和原装电池之间价格悬殊太大，所以目前市面上出售的大多数GBA SP都是组装电池，在购买时如何鉴别？这是非常关键的，组装电池一般做工都很粗糙，而且很容易造成事故（前几天看见某报登载了某农民裤兜里的V998+电池突然爆炸事件，恐怖），所以一定要注意。一般来说，假电池还是比较好识别的，主要体现在做工上面，原装电池做工精细，而组装电池就不行了，做工粗糙，大家从手感上就可以分辨出来，说简单点，糙手的肯定就是组装电池了，再就是编码，原装电池上面是有编码的,而组装电池上面没有编码，而且某些组装电池还弄巧成拙地在“GAME BOY ADVANCE SP”前加了一个“FOR”（主要是怕NINTENDO），所以有这个标志的铁定是组装。

问题06 GBA SP买来后第一次应该充多久的电？正确的充电方法是什么？电池用多久才算正常？

答■ 由于GBA SP采用手机般锂电池设计，所以前几次充电按照惯例需要充满10个小时左右，而以后就可以只充二三个小时了，有些朋友说锂电池没有记忆效应弥补用等电用完了再充，其实错了，锂电池也有轻微的记忆效应，不正确使用的话电池寿命也会缩短的，合理的充电方法是当GBA SP的开始亮红灯后就停止游戏，开始充电，而当充电指示灯熄灭时，电池实际上并没有充满电，这时候我们还需要继续充二三十分钟才是完全将电充满。

问题07 GBA SP的电源问题怎么解决？常看杂志上介绍火麒麟，它和普通的GBA充电器有什么区别？

答■ 由于日版美版的GBA SP自带的原装充电器是110V交流电输入，所以到了国内就必须要采取一些措施才能使用，实际上火麒麟是一种110V-220V变压器，属于北通的产品，早在N64，PS时代便已出现，而GBA SP发售初期，电源问题的解决方法只

有一个，用变压器，很多人都是用那种铁盒电源，而我则是直接买的北通火麒麟，配上原装变压器，十分顺利，不过有一个缺点就是火麒麟体积庞大，携带不方便，虽然后来北通推出了专门的GBA SP用变压器火麒麟SP，但是仍然不如人意，所以另一种产品——GBA SP组装电源也就诞生了，刚开始的GBA SP组装电源质量不大好，经常出现烧坏的现象，现在则比较正常，基本上没发现什么问题，使用组装电源就比变压器方便多了，但是我们推荐在家里充电的朋友尽量使用原装电源+火麒麟，因为原装电源带有过电保护。

问题08 买什么颜色的GBA SP最好？听说除了黑色外其他颜色的GBA SP都会掉色，那岂不是只能买黑色的么？可是想买银色的SP哦，酷酷的才好看嘛。

答■ 其实不只银色的GBA SP会掉色，就连大家觉得不会掉色的黑色GBA SP也会掉色（只不过没有银色等明显而已），这个是由GBA SP的喷印工艺决定的，没有办法，所以读者还是依据自己的爱好来选择颜色吧。至于后期的保护，那就得看我们自己了，一般来说平时玩的时候和收放的时候多加注意，买个合适的包吧。不过话说回来，现在的翻新机外壳质量不错，如果外壳花了可以考虑去买个组装的外壳来换。几十元就可拥有焕然一新的感觉，值！

问题09 听说有些GBA SP的屏幕会出现叠影现象和彩纹现象，如果买到这种GBA SP怎么办？

答■ 这个问题虽然不是很多见，但是影响极坏，毕竟屏幕是直接和玩家打交道的，显示效果坏的话会严重威胁到玩家的身心健康，所以建议玩家遇到此种情况时坚决向BOSS换货，需要注意的是这种情况跟店家并没关系，怪就要怪N厂的生产线流出来的次品，呵呵。至于彩纹现象，如果我的理解没错的话，那应该是阳光的折射现象，换个角度或者场所就应该可以避免了。

问题10 买了机器自然就要买卡带，我想买Z版可是没那么多钱，想买D版又怕损坏机器，我该怎么办？

答■ 国内的情况也就这样，十分无奈，许多玩家辛辛苦苦攒了许久的钱买了一台主机，然而却发生了没有钱买卡玩的情况，实在令人可悲……D卡是不会伤机器的，虽然我们都有心支持Z版，可是现实中的各种因素却让我们不得不对其避而远之啊。不过我们还是希望朋友们能够多向Z版靠近。

问题11 在GBA和GBA SP之间我应该怎样选择？它们谁更好？

答■ 实际上这个问题因人而异，看你是哪种玩家，如果说你是狂热的ACT，RAC游戏爱好者，那么拥有良好按键感的GBA是你的不二选择，如果说你喜欢玩玩RPG，或者是休闲的小游戏，比如方块儿，那就可以投向GBA SP的怀抱，但是鱼和熊掌不能兼得，GBA手感虽然很好，可是屏幕效果太差，伤眼睛，GBA SP屏幕在GBA的基础上有所进步，而且外形时尚，但是手感就稍微逊些，不过从目前的情况看，我们还是推荐购买GBA SP，毕竟目前主流是它。

问题12 游戏店里可以用GBA贴换GBA SP,值得吗？

答■ 游戏店开着就是要赚钱的，很多玩家的GBA成色很新，但是却是以低价被JS收入，这就不值了，一般情况下，9成新的机器还能卖个400元左右,到了店里BOSS就不会给你开这么高了，所以我建议GBA还是卖掉为好，不要直接贴换。

问题13 给GBA换屏幕时不小心给屏幕沾上了灰尘，怎么解决？

答■ 是玩家们经常遇到的问题，毕竟我们的环境无法和任天堂的无尘车间相比，其实从以往的情况看，进的灰一般都是沾在外层屏幕上，这倒好办，换的时候多加注意，首先先用酒精将屏幕擦干净，然后小心翼翼地贴上，至于液晶屏幕上沾了灰尘，那就比较麻烦了，拿到店里去找师傅吧，他会有办法的。

问题14 我想买GBA，听说通过烧录卡可以实现很多周边功能，有哪些？

答■ 有了烧录卡GBA就可以变成一个实用的多媒体周边,利用相关的软件，我们可以实现在GBA上看电影，看小说，看图片，查单词，记事本，听MP3，玩FC、PCE、GB、SMS甚至SFC游戏，虽然说功能没有PDA强,但是能实现就算不错了。

问题15 烧录卡应该怎么选择？

答■ 还是那句话，因人而异，如果是小朋友，资金不是很宽裕的话推荐购买灵锐卡，128M的卡才几十元，256M的市面比较少，而资金宽裕的可以买一些高端的卡，像EZ，XG，EZFA等，而买这些卡时又需要按照自己的实际情况来看，比如是口袋妖怪的FANS，那么就可以选择刚出的EWINF，这个卡比较好，完美硬件记忆，像刚DUMP出的官方FC专转ROM，在模拟器上不能运行，烧到EWINF卡里却能游戏，而口袋叶绿和火红刚放出时则只有EWINF和XG2T支持。

问题16 GBA SP的价钱该多少钱合适？

答■ 按照目前的市场行情看来，原装GBA SP应该在800元左右，各个地方行情不同，价格稍有波动，但是如果价格太离谱的话就不要购买。

问题17 GBA和GBA SP新买时有哪些配件？

答■ 有些朋友在买GBA时害怕BOSS缺斤少两，其实，这也没必要，因为GBA没有配件送的，只有主机，说明书，另外就是送一对碱性电池，而GBA SP则送一个电源，仅此而已。

问题18 想买GBA SP，可是却担心过时，因为PSP和NDS都要出来了。

答■ 本国的国情决定了咱们不能盲目攀风，在一两年内，GBA绝对还是主流，它的价位是最适合我们的，PSP虽然功能强，但是毕竟是SONY出的东西，再怎么也会印上高档的标签，主机暂且不说，其软件始终是门槛，GBA在我国为什么这么火爆？大家心里都有数，所以劝各位持币观望的朋友赶快下手吧。

问题19 GBA玩游戏需要注意些什么？可以随便插拔卡吗？

答■ 在玩游戏的过程中，千万不要将卡带抽出，一定要关掉电源后才能取卡，平时如果不玩游戏的话尽量不要把卡取出来，因为频繁地插拔卡有可能损坏金手指。

问题20 我有很多GB/GBC卡，GBA可以完美支持吗？

答■ 可以完美支持，这正是GBA的卖点之一，也正是这个策略使得GBA刚发售时避免了软件真空期带来的影响，所有的GB卡都可以在GBA上运行，而且因为GBA的硬件特性，在GBA上玩GB游戏会得到意想不到的效果。



20世纪经典游戏长廊

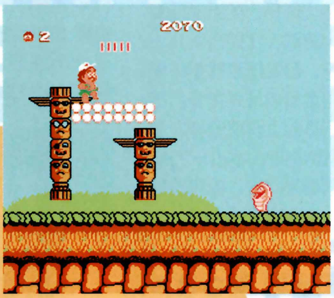
游戏的黄金年代

高橋名人の冒険島

FC	厂商：HUDSON		发售日：1986.9.12
	类型：ACT	价格：4900日元	PLAY人数：1人



↑ 游戏的感觉初期与MARIO如出一辙，但越玩下去就会发现两者的不同，“冒险岛”在关卡设定上确实有自己的一套。



↑在这两个柱子间等一会儿就可以升天去吃宝藏。游戏中存在着许多隐藏的得分地点，到了续作中更是将找宝的乐趣发挥到了极致。



↑FC时代高桥名人可是业界的高人气人物，看，还被请到别的游戏里客串……(绝对恶搞)，图为FC版“北斗神拳”。



↑道具的使用是“冒险岛”的最大乐趣所在，在续作中，恐龙的使用更使游戏性大幅增加。图为专门水下畅行的水龙。

这个游戏并不是像MARIO那样能够左右整个业界局势的软件，某种程度上还可以说是应景之作（用当时人气很旺的高桥名人做主角），不过素质却不像现在的那些应景之作那么低，还是做得相当不错的，否则在连高桥名人为何物都不知道的中国也不会那么走红了。不过也正因为是靠偶像明星吃饭的应景之作，也才导致这个系列的惨淡收场，当然，这是后话了。

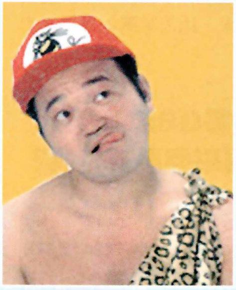
游戏的内容恐怕大家比我还会清楚，类型是横版ACT，这也是那个时代的特产。感觉流程有点像MARIO，也是由几个小关组成一大关，在最后一小关打BOSS。不过相对的场景就比较丰富，名人要上天入地，不仅有平地，森林等地形，还有机关重重的火山地带，流沙坑遍布的沙漠地区，滑得站不住的冰川地带，还有和水下生物搏斗的水下地形以及强调跳跃技巧的空中关卡。在不同的地形里还有着不同的BOSS，看着挺唬人其实它们的活动很有规律可抓，只要沉着应战就OK。

赤手空拳作战可是有勇无谋，虽说敌人们都很可爱吧，名人也是要拿起武器作战的。武器有最最最经典的石斧，后来的回旋镖，再后面几代还有小恐龙可以骑，而且不同的恐龙有各自独特的攻击方式和特长，红龙不怕岩浆，蓝龙是冰场高手，水龙自然水下活动自如，不过上了陆地就XX了，绿龙是沙漠王者，飞龙可以自由飞翔，而且比较有性格的是用扑克牌的花色来代表几种恐龙。

不仅这些基本的要素做的不错，游戏中丰富的隐藏要素也是一大卖点，还记得在哪一跳，就能得到升天吃宝藏的钥匙吗？还有在哪里站上几秒钟就会……这样的隐藏要素基本每个小关都有，只要在会吸收攻击的地方跳一下就可以发现隐藏蛋，只不过有可能里面是吸取名人体力的吸血鬼……

这样好玩的一个游戏，和我们一起度过了许多快乐的时光。只是现在我们长大了，冒险岛系列却因为高桥名人的人气下降和HUDSON业务的不景气，逐渐淡出了游戏业界。不过那往昔的快乐仍历历在目，这些，恐怕是永

超拔群的操作感以及富有魅力的角色设定成为“冒险岛”系列成名的关键点



姓名:高桥名人 / 出生日:1959(昭和34)年5月23日 / 血液型:O / 出身:北海道札幌市 / 身高:163CM / 体重:78KG / 视力:右 0.8 左 1.2 / 趣味：SF电影鉴赏 / 特长:16连射

看上去活脱顽童的高桥名人，却创造了究极的秒间按键记录，至今无人打破。前些日子编辑部的一干老小还特意进行了一番较量，结果最高的成绩也只是7、8下而已，手指酸痛的症状初见……真不知道名人先生是怎么这绝活的…靠这个就足以在游戏圈混日子了……

惊异的全新作重新登场！两大主机同时发售！HUDSON精选集！







“HUDSON SELECTION Vol.4 高桥名人之冒险岛”在GC和PS2两大硬件同时登场，游戏画面完全强化，系统也略有改变，但游戏的方式仍旧是传统的2D游戏，售价3000日元。不知道我们从这款纪念游戏中还能否找回当年的感动……有机会不妨尝试一二。

值得保存的系列卡带大收藏



高桥名人的冒险岛
(1986/09/12 、4900日元)



高桥名人的冒险岛Ⅱ
(1991/04/26 、5800日元)



高桥名人的冒险岛Ⅲ
(1992/07/31、5800日元)



高桥名人的冒险岛Ⅳ
(1994/06/24、5800日元)



高桥名人的冒险岛BUG
(1994/06/24、5800日元)

以上五款卡带目前在日本的中古市场中还可以见到，价格也不是很高，一般都在1200日元左右，如果喜欢收藏的读者可以考虑买下保存。



RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.2 河童（水虎）



“听到那声音，就会觉得似乎有什么东西在那里……你会按捺不住内心的冲动去幻想那东西是什么模样，虽然看不见，但你就是知道确实有什么东西在那里？来自个体遭受到监视或威胁的恐惧和直觉，妖怪就是这样诞生的。”

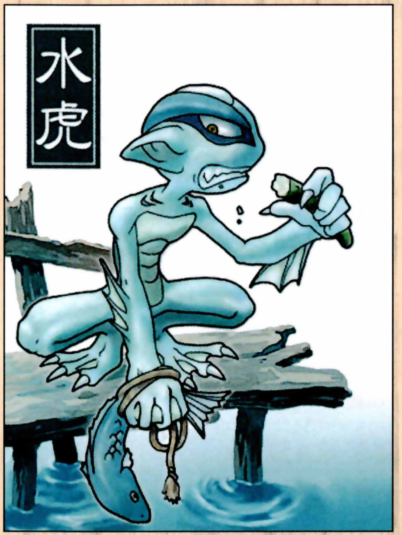
——水木茂《妖怪天国》

上期我们为大家简单介绍了一些关于日本妖怪的概况，而在众多东瀛妖怪中，最为大家熟悉的便是河童了，也是日本的名妖怪之一。关于河童的传说也是最广为流传的，而且多少还与咱们中国有关，在《夏鼎志》中也曾有“罔象，貌似3岁孩童……”的记载。孔子也曾说过水中的精怪是龙，罔象。或许日本的河童也就是我国的罔象。据说在中国特别是一些山区，这些动物都还存在着，当地人的称法是叫“水猴”又叫“水鬼”。下面我们就来具体谈谈可爱的日本河童吧。

河童(かっぱ)，又名水虎，也叫作川太郎，根据鸟山石燕作品的分类(见上期)，位于《画图百鬼夜行》中的前篇“阴”之类，传说其生活在全日本各地的河川或水池中，因分布广泛，又依各地的风俗习惯而有不尽相同的叫法，东北一带叫做めどち或めんつち，在西日本是がたろ，中国、四国一带又称其为かわこ、えんこう，但共通点则是都有“住在河川的孩子”的意思，故而得名河童。

按各传说中的描述，河童个头不高，一米出头左右，看上去大约如三、四岁小孩，其体重一般都在二、三磅左右，是种水陆两栖的怪物，面似虎，所以也叫做水虎，但也有说法其脸像青蛙，有着鸟类一样的尖嘴，身上长满鳞片，腹部和背部有如龟壳般的甲壳，挺坚硬的，其指间有蹼，可以使自己在水中快速地游泳，大多数河童的毛发都比较稀少，不过也有的全身长满体毛的，还可以根据周围的环境随时改变自己的皮肤颜色，但一般都呈现绿色而且还很光滑，这些生理特点使得他们很适宜生活在比较潮湿的环境中。

其体型虽不大，但却具有将一匹马活生生地拖入水中的力量，而且他们还很擅长相扑。河童的头上虽然长着杂乱无章的头发，但在头顶则有一块下凹的椭圆型凹陷，随着年龄的增长这凹陷就会变硬，也即是民间所指的在其头部顶着的盘子，称为“水盘”，在那里面能够积储一定量的水，而其中水的含量直接与河童的力量成正比的，当装有水的时候，河童在陆地上就会有拥有强大的法力，可以引诱或拖拽其他的动物到水中，吸他们的血，但倘若其中的水一旦流失的话，那么河童的法力也会随着消失掉，变得十分虚弱。据说年长一些的河童还拥有神力，能够用心电感应来洞察人心里的想法。但河童们喜欢搞恶作剧，会经常骚扰附近的村民甚至愚弄人类，却不会伤害到人，甚至偶尔还会帮助人们做些好事，比如种田和捕鱼。但他们总喜欢袭击到水边喝水的马之类的动物，突然出现并杀死那些动物，将其拉至水中后吸掉他们的血并吃空其内脏。不过他们最喜欢吃的却是黄瓜，所以在日本有道菜叫做“绿河童”因此而得名，实际上也就是腌黄瓜啦。河童也有自己的克星，比如说他们最怕的就是山猿和牛。



↑河童虽然长相凶悍，不过倒是经常帮助人类捕鱼，最大的特点便是非常爱吃黄瓜。

至于日本河童的起源，又还得从我们中国说起，其传说最早源自于我国黄河流域的上游，古时候叫做“水虎”，又名“河伯”，人们常称之为“水虎将军”，也就是河川的保护神，依照日本传统的说法，早在秦朝时期，佑丕河上游的水晌的河童，在明治时代以前都还常有目击记载，之后便渐渐地成为了一种传说，不过现在在大阪浪速区的瑞寺里还存有一尊河童的木乃伊，据说是在西元1616年自中国输入的。相信大家都还很熟悉“河伯娶妻”的典故吧，相传战国时代初期的魏国邺县，每年雨季一到，河水便会泛滥成灾，所以必须牺牲掉年轻女子取悦河伯。之后河伯传到日本之后，也就成为了河童传说的一部分。



↑鸟山石燕的河童，和水虎看上去似乎差别很大。

关于河童最广为流传的故事便是关于一名叫九千坊的河童头目，他带领着河童一族从中国辗转来到了九州的球磨川仙温泉一带的地方住了下来。他经常带领着部下在温泉村附近骚扰民众，惹出很多麻烦，但由于他具有能够将马拉到河里的怪力，所以村里没人敢得过他。知道此事后，熊本城主加藤清正极为震怒，他为了打败九千坊，利用了河童怕猿以及不能失去头部水盘中的水的弱点，将他们引到会喷出硫磺气的地狱谷去，不仅在河川里放了毒，还把烧烫了的石头丢往水池里，最后聚集了河童最为讨厌的山猿，将其群起而攻之，因为硫磺所散发出的热气，使得九千坊头部水盘中的水逐渐蒸发消失，本来具有强大神力的他也不得不束手就擒，他苦求城主放他们一马，并答应今后不再危害地方，从此也只好乖乖地住在熊本筑后川，不过后来还成为了水天宫的使者，之后移居到日本桥附近。

不过关于此传说的另一种版本则是住在满明寺的赤峰和尚听说了河童在温泉村附近骚扰村民们的事后，便想依靠佛法击退他们，于是他和拥有强大神力的九千坊整整斗了三天三夜，但也仍未分胜负。这个时候他也想到了利用河童不能失去自己头部水盘中的水的弱点，就佯败逃向会喷出火山热烟硫磺气的地狱谷去，而九千坊为了追打赤峰，也追了过去，于是中计被沿途冒出的热气将自己头上水盘中的水蒸发殆尽而倒下，还被赤峰扭下他的一条手，据闻当时被赤峰和尚扭下的那条河童手至今仍保存在仙的释迦堂寺中。

与河童有关的故事题材最有名的便是妖怪博士水木茂大师笔下的《河童三平》漫画，其主要讲述的是一位与ガータロ河童长得很像的主角河原三平，在认识了ガータロ后所发生的一些校园趣事以及之后一起去找妈妈的冒险故事。之后还被改编为动画搬上电视荧屏，也就是较早时期曾在卫视中文台热播过的“精灵小水怪”。

文/nakazawa

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



14首经典动画MTV及同名CD大集结。经典得不能再经典，感动的不能再感动。AKIRA承诺：绝不比再版5次的金版MTV差。抓住AKIRA，让他兑现诺言！

动感新势力 银版MTV

■定价9.80元（双光盘） 3月 出版



大人气偶像哆拉A梦权威收藏。收藏品之多、之精、之奇令人叹为观止。再版随书赠机器猫百宝袋

收藏哆拉A梦（再版）

■定价22.00元 3月上旬出版



最终幻想XII内幕公开、战国无双、合金装备、异度传说、FF10—2国际版、星云—回声之夜……DVD品质，绝对不一样的享受。

电玩新势力29期DVD

■定价9.80元（双光盘） 2月26日出版



不知不觉中，动新已满周岁。周年特别大餐炼金术师VS圣枪修女。16首经典动画主题歌，附中日文歌词对照。动新读者爆涨期，上市快动手。

动感新势力13期

■定价8.80元（双光盘） 3月上旬出版



一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本GBA权威年度典藏

标准掌机典藏·2003

■定价20.00元 已出版



樱大战全新内容，双DVD大容量，高品质制作。樱大战三折扇，樱战玩偶等珍贵收藏品。制作人声优签名迷你海报，特制豪华外包装盒。

花组浪漫夜DVD

■定价25.80元（含挂号费） 已出版

电玩动漫经典CD

A01	最终幻想1-10（已售完）	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲（已售完）	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2（已售完）	B06	任天堂全明星交响曲
C01	吉卜力动画主题曲	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲精选集	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

花组浪漫夜DVD（含挂号费） 25.80元

SNK的历史DVD（含挂号费） 25.80元

铁血街头DVD（含挂号费） 25.80元

动感新势力

2003年第2期单光盘 6.80元

第3、4（少量）双光盘 8.80元

掌机迷

第2、3、4、6、8、9、10 10.00元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期（双光盘10元）。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

28（DVD+CD）、29（DVD+CD）期 9.80元

动感新势力金版MTV（第五刷） 9.80元

动感新势力银版MTV（3月出版） 9.80元

游戏的设计与开发（第二刷） 50.00元

标准掌机典藏.2003 20.00元

电子游戏软件

2003年3、7、8、9，每期8.40元。13期（动漫金曲CD）14期（街霸音乐精选）15期（王国之心CD）16期（VCD+特制团扇）17期（足球CD）18期、19期（史克威尔经典音乐CD）、20期、21期、22期、23期（FF水晶编年史CD）24期 9.80元

2004年第1、2、3、4、7期 9.80元

（5/6春季合刊全部售完请勿邮购）

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

新游戏批评19辑（4月出版） 6.50元

收藏哆拉A梦（再版） 22.00元

樱大战典藏纪念（极少量） 15.00元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取



●2003年GBA美 /日游戏资料年鉴
●2003年掌机硬件发售全档案
●2003年掌机周边外设资料大全
●2003年掌机市场风云记事
●2003年精华游戏攻略全收录
●第一次做游戏就上手—— 掌机开发攻略
●……
电子游戏软件
标准掌机典藏 2003
中国制造2003
●中国自主开发游戏资料
●中国开发汉化组全资料
●中国汉化游戏年度汇总
中国制造2003
掌机秘技2003
标准掌机典藏
2003
怒涛上市发卖中
掌机秘技2003
●日本官方掌机秘技猛料集
●读者精华掌机秘技资料集
一书三册 完璧收藏
定价 20 元
次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 樱大战典藏纪念 DVD
~花组浪漫夜~
永恒经典
全新内容全新演绎再感动！
高品质画面音质强烈震撼！
A盘：花组圣诞公演上/神崎瑾引退幕后/黎明之花制作花絮
B盘：花组圣诞公演下/黎明之花特典介绍/樱花大战历代预告收藏
特殊功能：Dolby Digital(AC3)对应、双语言、可切换中文字幕/活动菜单
专用 次世代超高档光盘盒
樱花大战 典藏DVD 花组浪漫夜
浪漫 樱大战写真迷你海报
特制 樱大战精美折扇
精致 玩偶随机获取一款
附带DIY钥匙扣组件！
真宫寺·樱
神崎瑾
珍藏 花组签名版光盘面
定价：23.80元
(邮购另加挂号费2元)
上市发卖中
限量发行，邮购从速
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取



全面革新 浪漫上市
10元就能把我
打发了……
196
大厚本 面全彩
掌机迷
POCKET GAMER
GF取悦计划
天外魔境与日本文化
VOL.10
页码狂加，定价不变。本期赠送“口袋妖怪386图鉴”&“快乐的皮卡丘”双面大海报，以及口袋妖怪收藏磁帖第二套。
封面特辑：情人节的逆袭 GF取悦计划
专业分析：天外魔境与日本文化
十期大贺：PG工房特辑 · 奋斗在一线的战士们
完美攻略：口袋妖怪 火红 / 叶绿
完美攻略：逆转裁判3 剧本攻略
连载无双：恐怖惊魂夜 小说攻略
动作劲作：马克思 佩恩
邪道研究：网球王子2003 / 托尼滑板
更多精彩内容……
掌机迷
POCKET GAMER


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
MARCH.2004
Vol.13
售价：8.8元
VCD+CD
OVA新作大放送
京都原创动画『MUNTO』
信任天空下的梦见少女
周年纪念特别版
热作大比拼~炼金术师VS圣枪修女
双光盘
3月上旬上市
动漫主题歌精选CD
经典动画主题歌
歌曲全16首收录
附中日文对照歌词与CD包装
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大闻候一猪

风林主持

闯关族的家

曾经有一个大多罗放在我的面前，我没有珍惜，现在只剩一个小的了。

当发觉自己头发很长的时候，一切已经晚了，理发店的大姐不会打折给我

既然已经被强迫登入电击，我就不要脸啦！以后会有更变态的节目哦！





终于刺刀见红了，尽管在制作本期的时候距离截稿还剩一天，但本木还是下决心把闯家的版面做上一番改变,先不管改的是不是合大家的意思，但总比以前那个花哨的看着舒服吧。说实在话前段时间因为其他的事情有些分心，在闯家上下的力气不是特别大，因此内容上有些松散，甚至有些水分。木木是个实在人，在这里道出自己的不是也不怕被财务大人挖扣薪水，反正从本期开始希望能够借势把本栏目的丰富程度再上升一个高度了，目标就是 —— 耐看！因此大家可以看到在版面上并不是非常挑眼，很扎实，在版边木木也要求美编MM给留下了留言的专栏，以后有话可以往里面放。只要把内容做扎实，把闯家再次充实起来，俺的目的就算达到了。希望能够把闯家的感觉做回2001年，希望能够多带入一些五花八门的小杂碎给大家添添料口。在您看厌了游戏介绍和攻略后，翻到这里，可以清静清静，松活松活，然后继续把剩下的未读完的页面看完，闯家的目的就算达到了。要不木木也不会强烈要求把闯家安排在杂志的中间位置，想法就是让大家调剂一下，不至于一看到底坏了肠胃。……突然发现自己又开始贫了……话多了？大概是上期被大象拉到电击里现眼后大脑开始混乱……呜……还活着就可以了……

—— 想着玩家的创意才是好创意 ——

《电软》5、6春季合刊未上市时，次世代传媒网就刊登了一条消息：5、6合刊爆卖已无悬念。2月17日全国上市后,各地卖的邪乎程度还是令小编们吃惊。在杂志市场普遍不景气的情况下出现抢购《电软》，证明我们大胆的创意被读者所欢迎。一个创意被实现，除创意本身是否符合消费者需求外,还有许多技术问题需要逐一解决。比如十几万个多罗，制作周期如何配合，制作质量如何保证，更要命的是如何将多罗与《电软》捆在一起发卖，如何托运,价格成本，全年邮购的读者如何给，邮局订阅的读者如何与邮局协调等等。哪个环节出了问题,都可能全盘失败。哪个问题无法解决，创意就会被取消。

这次24公分的多罗和《电软》捆绑销售得到了批发商、零售商的通力合作，也得到了邮局方面的谅解和配合。这在国内期刊市场都是一个创新，也许会带动一股送大型赠品的风潮（笑）。

风林一直以为，只要是创新就应该支持。前提是这种创新是以读者利益为优先考虑，而不是以企业赢利（甚至是暴利）为优先考虑。

一位没买到合刊的读者来电话问:“合刊会加印吗？”回答：NO。

—— 没拍板砖 ——

上期合刊，风林和大象抱着下地狱的决心，抛头露面,过一回主持人和侃爷的瘾。本来是准备好玩家板砖齐飞，把风林拍个满脸花（这才是下地狱呢！）。今天看了看次世代传媒网上的调查,居然有70%的投票人认为风林（当然还有大象）还过得去。风林一直悬着的心才稍稍放下。不过没被拍板砖,心里不知为什么有点失落（自虐狂！笑）。

大象纯粹是个工作狂，这期又折腾的昏天黑地,居然让所有人都不能出屋，把头头“毕业”得两个小时不能上厕所。

过不了几个月，小编就都得变成娱乐人物。且看大象的手段和阳谋。

木兄：好啊！我来首小诗：木头木头木木头，头目头目头头(麻)木。

辽宁丹东 孟凡良

木头木头木木头
头目头目头头木

任批

多知道一点好·多知道一点好·多知道一点好

- 《SNK的历史》将于3月份出版，SNK和格斗迷的大餐和最终纪念。
- 广受好评的《收藏哆啦A梦》将于3月上旬再版上市，这次加赠机器猫百宝袋一个，绝对可爱，超值。
- 最新的《电玩新势力》29期DVD将与本期电软同步发卖。全年邮购《电新》的读者占便宜了。（8.80元变9.80元！）
- 邮购查询电话为：010-64472177。
- 《标准掌机典藏2003》、《掌机迷10》已于2月中旬上市，请掌机玩家捧场。

紧急通知:《电软》5/6 合刊已全部售完

停止邮购!

82.9%的读者表示喜爱赠品多罗！！

肯定《电击收藏》的读者占79.22%……

说风林主持《电击收藏》有点傻的读者占31%…

风林一定多多努力！

● 眼瞧着《电软》十周年到了,记得五周年的时候推出过一本纪念专辑，不知道这次编辑部的古怪精灵们会鼓捣出什么来给自己点蜡烛。反正现在木木不能透露什么给大家，与我们同样期待的朋友们请期待我们在杂志和网站上的消息，具体时间 —— 不明！

● 看着自己在2002年每期闯家的头版都写下大段的文字，感觉现在自己真的差劲多了。为了能够把自己的革命事业继续下去，大概那些以填版面为主的放浪文字又要回来了……

● 这几天在地铁口的音箱店中发现有了《变形金刚》光盘的宣传广告，即将上市？而且分成几部分，不管怎么说，总算能够买到经典国语配音的《变形金刚》了。

● 不知道现在周末对自己来说还有什么意义，百无聊赖之于过多的DVD影碟堆积，使自己很难全身心地投入到一部影片中……与游戏有点相似，大概除了真正意义上的强片外，自己真的对一般的小厂作品失去了耐心。虽然有时候可以在那些游戏堆中发现黄金,但是却已经分不出属于他们的时间。就连自己睡觉的那部分现在也变得紧张起来……这样的惟一好处就是永远不会担心失眠，对睡眠的渴求现在已经到了最高点……

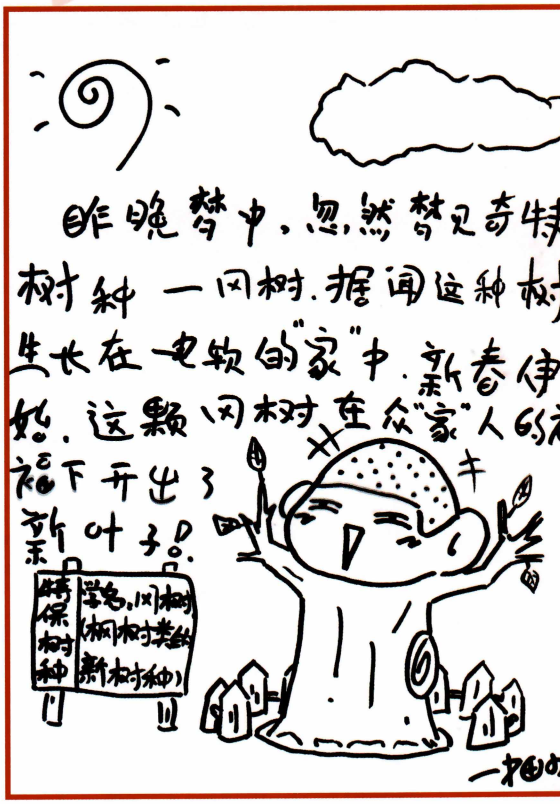
● 不知道比起前段时间自己的疯言疯语，现在的木木是不是好很多？还是更加疯狂？今年春我会好好的玩玩游戏，把自己的感觉找回来。希望跟我一样迷失自我的朋友也都可以。

现在是零晨1：20，咖啡喝得已不知什么是苦味。用了“最终速度”翻完了新年第4期《电软》，感觉还是不错，当看到最后一页“双周大新闻”时，心里的感觉，真犹如“合金”中用光了军用干粮的恍惚与不安。为什么？我在为过去感伤，过去的日子里，我几乎只在乎游戏，冥冥中还记得彻底地狂搞实况6的时光是多么幸福，游戏可以使我们忘记时间，我也是偶然间觉醒自己已经快20岁了，是成熟是老去，我拿不准，到了高三，似乎所有的激情全都消失，惟一剩下的只有跑遍全市的书店只为寻这本第四期，买到之后又只忽忽地翻一个小时的不是冲动的冲动，这里有几句话要对风林和朋友们说。风林呀，不要不开心了，你愿意跟我换一下吗？保证不爽至极。高三的玩友们，我只送大家四个字“坚持到底”。要相信高考的暴风骤雨之后一定是游戏的明媚春光在等待我们，坚持！（吉林 Vinson Li）

木木：俺很喜欢你主办的”家“，你能否考虑出一本《闯家典藏》啊!考虑考虑啊!（唐山 狂刀铁男） 木某人感觉后背发凉中……

今天多罗入手！！高兴得我拿着在脸上蹭了半个多钟头！实在是太可爱了！！不过30分钟过后发现多罗已经变成黑猫警长了！（笑）电软这次送的公仔实在太吸引人了！今天去报摊旁边有2MM（我敢保证此2人以前决不常看电软！！）但见我向零售商索要多罗后立即买书要之！可见这次多罗魅力之巨大！希望电软以后不定期送些高档的赠品！加价只要合理我想不光我们电玩族会买杂志！那些不玩电玩的MM们也会来支持的！！（PS：本期电击有您风林出镜！给我的第一印象就是您人很厚道！只是您头上的假发套在哪买的怎么戴着那么自然？？（笑） ——武汉 夏如花

虽然合刊没有能够及时赶上情人大节，但依旧有许多男性玩家不惜身上铁，为博女友一笑敢把电软买，在此木某人不得不向这些读者致敬！是啊，如此小意思就讨得女友欢心，自己觉得为此奉献一多罗，值！木某拯救了多少遇到感情危机或者说即将遇到，甚至可能会遇到的男性玩家啊～～自我感觉伟大中……伟大指数15% UP！！



假如，真的有这样的树……那会吓倒很多人……

阿打！恶搞回归！快投来你的恶搞杰作吧！

要你命三千：托朋友福，木某人再次开始了自己漫漫主机收藏之路，近期NOMAD会入手一只以做收藏。目前正在左右于是否购入限定版MGS GAMECUBE而大伤脑筋中。呜……还有春天新作海量，呜……还有可爱的DVD碟片，呜……还有幻想中的KV-HRM3690，呜……还有好多……好了，幸亏我有梦。就这样，这就去做吧…… 说说你的梦想，给我来信OK！

兄弟我买了问题机，没问题死不了。和老板很熟，没办法说什么。那些买到问题机的同志，勇敢地和老板翻脸吧。 葫芦岛 谷雨



摔 虽然N800不是什么贵族手机，但是也经不起如此折磨。摔来摔去，没什么大毛病，但早晚也免不了一磕归西。最近编辑部里狂刮手机风，这边6600，那边N-GAGE，搞得一向推崇日式手机的木木觉得自己完全落后于时代了……从来没有觉得手机会是什么必需品，但经过宇部的细心教导，自己也快经不住诱惑了……NEC，加油啊！把翻盖进行到底！！！

春风吹不到的地方

我承认，莱阳的确靠了水果使中国各地人都可以叫出他的名字，好像他是水果而不是小城。

但事实上，不知是什么年代，不知是哪只白痴将莱阳的梨多斗X，这个小城便被人认识了，尽管99%的人没吃过莱阳的梨，尽管莱阳人自己也没弄明白自己的梨哪儿好吃了。

相对的我们就说到电子游戏。小城便是小城，电子游戏的概念对于小城的人民来说，便是不如外到人对梨的概念来的更清。

于是也就看到了全国，对于人们大张旗鼓的说中国玩家的春天到了的时候。我发现说话的根本就没脑子。中国？哪里中国啦？我想改成上海春天或几十分之一春天更准确。

中国那么大，但中国的游戏业经营范围却小得可怜。于是事实便是真理，一句话而已。

这就是中国发展正当的电子游戏业还不成熟！

很明显发达国家的东西如果不加以任何措施进到这个完全不成熟的发展中国家中，除了失败再没有什么了。再说得明白点，其实就是从国家进入发达城市。

由此看来的话，中国这块被称为最大的最有潜力的市场中是浪得虚名。

首先来说，中国目前的市场小得可怜（当然是正当货），可以说小得成不了市场。其次，有潜力没人说不，但这种潜力少说也得20年，自己人都不想等了，厂商更不会白痴到去等你发达。于是中国电子游戏业的发展自然很渺茫。于是出现了有钱买不到这种可笑局面！

更为可笑的是行货在中国不景气，水货却照样可以炒上天的卖，真是市场畸形。

中国的电子游戏业自然在身后加上一排省略号，省略了那些春风吹不到的地方。

—— 山东 孙小飞

闯家让我如此美丽！ ——南京 章狄

● 2号来北京下午坐地铁一号线时看见星川明人了（北京 ak47121） 木木：编辑部N多人都要坐地铁上班，早高峰的时候本人也在人海中…… ● 能不能去北京到编辑部找你……想让秃哥陪我买SP……（郑州 Gundam） 木木：切勿，对于SP的选购，您留意《掌机迷》就可以了。

醒目

上海首开电玩迷定期聚会活动

作为身在中国最大的工商业城市-上海的游戏玩家，在许多方面确实享有着特殊的“优待”。不但先后被iQUE和大陆版PS2作为中国的首发城市，连在玩家活动的组织上也要跑在全国的前列了。据了解，由总部上海的著名IT网站PCHOME领头，在国内最有人气的两大电玩社区EGCHINA和TGFC的鼎力支持下，一个以为游戏机玩家提供交流、比赛机会的月度活动已经正式拉开帷幕。1月11日举办的首次活动，就吸引了上海地区数百位电玩爱好者前来参加，期间提供了大量受欢迎的电视竞技游戏供玩家们切磋交流。其中包括实况足球7、生或死3、沙滩排球、铁拳4、街头霸王II、街头霸王III、GT3等。活动的组织方在会后表示，玩家的支持更坚定了他们将此活动做长期规划的信心。而定期举办是主办方最重视的一点，组织方会通过整合各方面资源，把活动办得一次比一次更完善，更精彩。除了现场比赛以外，例如新游戏演示、游戏过关表演、游戏设备试用等内容也将逐步成为此活动的重要构成。这个电玩迷的月度聚会活动，将在每月末的最后一个周日定期举办，推荐上海的游戏玩家有机会不妨去参与。有关这个活动的详细情况，可以访问活动的网上专区：party.daeye.com



这种民间玩家自发的聚会活动在全国开展得如火如荼，今后《电软》加强这方面的报道，深入玩家当中。



电软下期送多罗？看起来那么大怎么包装？不会是外露的吧？一个大男人拿着那玩意儿在大街上走…………要命啊？（钦州 衰神）

唠嗑吧

● 每期杂志发售日我都会提前去书店看看电软来了没有，拿到电软后那感觉比吃方便面好多了。（辽宁 吃面吃到吐）

● 你好！我很支持你的日本扫货通。（太原 胡亮）

● 我发现学校的图书馆里有电软啊!不过每次都晚1个月。（西安 猛男）

● 有网络就是方便不用怕你收不到了！我要发垃圾邮件堵塞你……呵呵！（郑州 虫子）

● 我很怀念以前的游戏，记的最早玩SFC“机战4”时可谓是废寝忘食，感觉很爽！一击可打掉敌人几万的HP，可惜这种感觉只能在记忆中寻找了！（荆州 究级奥丁）

● 我看着那些网络游戏不尽感叹它的威力之大。仿佛有一种被入侵的感觉。我没有勇气去坐在电脑前与他们一分高下，所以依然蜷缩在电视机的前面，抖抖的拿起那个已经无人问之的DREMCAST了。（上海 sega100）

● 家一定要出十周年纪念！！能不能将十年的杂志做成电子版的，一是收藏，二是弥补偶们有些期未买到的遗憾。要是不出，嘿嘿，吃我凤凰幻魔拳!!!（武汉 凤凰）

● 强烈要求出FFDVD纪念专集，价格不能太高！！20元左右，要双碟，要精装版！质量要好!!有多角度，有动态菜单，有DTS，5.1声道！！为表达强烈要求的决心，信不信我把头砍下给你们寄过来！！！（重庆 问墩）

● 为了游戏买电软还是为了电软买游戏？这是一个问题！（莎士比亚）

其实，游戏不在多，而在精髓，古人云：人生得一知已足矣。但随着阅历的增深，所玩的游戏也越来越多，然而喜欢的游戏很少，年年如此。——上海 圣堂血百合

最近闻家里也在三番五次地谈有关游戏厌烦的问题，一来是最近越来越多的玩家都有迷失的倾向，另一方面也是最主要的是木木本人曾经痛苦的在该状态下挣扎。如何在工作与游戏之间找到好的平衡点，自己确实好好的考虑过一阵子。记得去年，木木曾经疯狂地买了许多的游戏，主机也买了不少。最后却因为工作繁忙的关系使自己的血汗束之高阁，久久不碰，再次拾起的时候却发现一时找不到感觉。在经过了数月的煎熬，现在本人的状态明显在逐步恢复，本期的改版也是木木为能自醒。还算庆幸自己能够找回游戏的感觉，希望这种状态能够一直保持下去，但与原来不同的是，在游戏的挑选上自己更加的精炼，而不再像以前那样盲目。或许，游戏也要讲究“修为”二字……





值得收藏的一张照片，虽然如今已物是人非，但仍旧是让无数玩家感动不已（其实只是自己在感动……）。战略性合作最终成一纸空文，BIO4作为CAPCOM最后为GC献上的独占大礼，必须支持。

右图，BIO4将是进化的一作，各方面都将全面超越系列素质，最强！这样的游戏，GC最后一款BIO独占作，将以完美的姿态终结，今后的BIO，不知道又会在哪部主机落户。全平台绝对不是BIO该走的路线。



看过编辑部的对战录像后就知道了电软殿的意思！用PS2原震玩格斗必定是要吃苦头的说！强烈建议重打一回！这回要不都用原震不然就都用座台！ 西安 虎DJ

假如"非典"重来

今年的春夏之交注定要在每个人的心中烙下深深的印痕。瘟疫肆虐、百业凋敝，没有了舞厅、咖啡馆，也不能去电影院、网吧，甚至连楼道之间的象棋摊儿、小牌桌也消失了踪影……一时之间，人人自危，户户闭门谢客。然而窝居斗室又是一种怎样的生活哟！百无聊赖、苦闷至极，只有从早到晚守着电视机过日子。年轻人尚且可以上班为"消遣"，剩下家中的老爸老妈就只有两个字"痛苦"；再加两个字"郁闷"；再加四个字就是"度日如年"！现在，那段不堪回首的日子终于成为了记忆，猖狂一时的SARS也已退却，可是它留给我们的那份恐慌和孤独的感觉也是刻骨铭心的。前几天，听广播里说医学专家们不断的警告人们现在消声匿迹的"非典"很可能在秋冬换季的时候卷土重来，听了叫人不免心悸。但是老爸却不以为然的说："再来，再来也没什么可怕的。大不了少出去点，呆在家里不也挺好的"！闻听此言，我们父子俩都会心的笑了起来。你要问家父为何能有这般的乐观主义精神，这还要感谢我的那台PS2呢！

以前提起我的PS2老爸就要骂人，简直发展到只要让他老人家看到眼里就要遭批的地步。一年前我"顶风作案"把人老珠黄的"梦工厂"换成了垂涎已久的PS2，当时就遭到了老爸异常坚决的反对。从那时起我们家里的关系就一直处于紧张状态，就连一直暗中援手的老妈这回也被老爸搞了"统战"。这一年间我是时时生活在"高压"之下，美苏之间的冷战最终搞垮了苏联，父母和我的"冷战"也眼看就要把我的精神搞垮掉。有时候真恨不能把游戏机处理掉，省得每回玩儿它就像过街之鼠似的被骂。没想到突然之间就来了个"非典"、"棋迷"的老爸不能出去和老友鏖战，"舞狂"的老妈没法儿和"姐妹"们一起跳扇子舞，他们成天闷在家就越发看我不顺眼——咋办，难道注定要和心爱的PS2说拜拜吗？

经过一番冥思苦想后我灵机一动，决定"明知山有虎，偏向虎山行"！于是便专程去专卖店买了几张"老少皆宜"的游戏碟和一条"舞毯"回家战战兢兢的"推荐"给他们。当然,万事开头难，一开始他们的"抵触情绪"还是很大的。我善意的讨好当然被当成了"驴肝肺"。不过,我有的是耐心,采用了逐渐"渗透"的策略。先是"漫不经心"的在老爸面前玩《三国志》，后来又当着老妈的面在舞毯上大扭特扭。几天后，正在睡午觉的我被老爸推醒，他没好气的问："咋样才能给关羽多带点兵"？

以后的事就简单了。先是老爸不可救药的迷上了SLG，后来老妈又成了"街舞狂"。在非典闹得最厉害的那些日子里,《垂钓者》和《麻将》是他们的最爱。二老不但平安度过了"非常时期"，而且因为找到了开心娱乐的方法哪怕是足不出户也精神饱满，身体健康！

自然，最大的受益者还是我——不，应该说这是一种"双赢"的结果。现在，当听说"小非典"有可能在秋凉之时再次探头，我首先想到的却是：该去挑几张好游戏了！或许是时候该把觊觎已久的XBOX抱回家喽！

——内蒙古 刘雪军

苦苦哀求，终于从老妈哪儿要来了20元的游戏展门票钱————（说到伤心处，禁不住泪流满面），就是为了和风林见上一面（顺便要个签名)!可是，可是，可是为什么这么一个小小的愿望都无法实现呢？拼了老命挤进人群，却发现周围人手中都有一张小纸条，可我——望着前面茫茫人海，连个问的机会也没有！当被人踢出来后，才看到手中的那本曾寄托无限希望电软，早已破烂不堪……风林，请你给我一个说法!!(北京 ran)

……………………………………………………

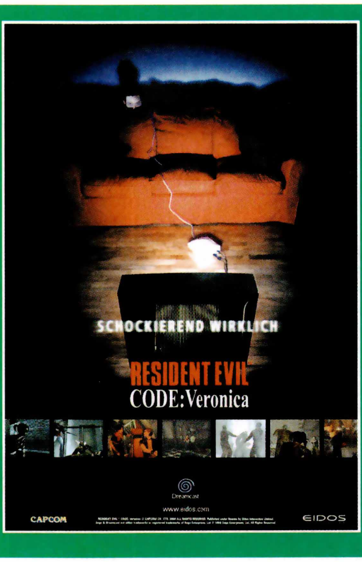
……这个……其实在上期已经提过，这次展会的准备工作做得实在不到位,一来我们没有料到读者到场人数会如此之多，二来组织不力造成现场过于拥挤，真是抱歉。

我最近在一个论坛上发了一个关于贵社与另一知名杂志的稿子，结果有1500多人回了贴，其中大多数对贵刊意见颇大，我总结了一番，如下:1、你们的现役小编不如老一辈的亲切；2、你们改彩页过晚，因而失去了一部分读者；3。商业气息过浓;4、小编人手过少，周边杂志分散了部分小编的精力。以上这些话来自全国读者之口，决非我个人之言。（从这份贴子可以证明贵刊的影响力还是很大的，我把这些写给木木你，是因为我认为你在众小编中最为有初代小编的特色，而初代小编的最大优点就是爱听取读者意见,并加以改正,希望木木你把这些意见向众小编传播,并适当采取,毕竟这是众读者的心声。）（六安 郑大海）

郑读者在最后括号中的话真是阴险，让木木不得不把信刊登出来……既然是在网络热讨论的几个话题，本人觉得也确实是大家的意见所在，切相当关心，在闽家中拿出来一谈了之未尝不可。先说说新编辑不如老编辑来得亲切这个问题吧。其实木木觉得这也并不完全是新编辑亲切度的问题,毕竟上个世纪的电软陪伴着一代玩家成长起来，就好像很多人对FC、MD的游戏依旧眷恋一样,在感情上自然不可同日而语。但这并不意味着新编辑就不够努力,事实上在风林眼中,同事们真的是在拼死拼活,其实现在回头，或许我们确有失误之处，但从整体看来，我们却找回了更多的成功。从近两年来《电软》的变化，大家也是有目共睹，尤其是今年,我们也是希望能够把我们的能耐完全释放出来，给大家奉献出值得回味的内容。并且与大家一起成长。

一、希望攻略部分能多见到几部RPG大作（像最终幻想）的剧情攻略,即使连载也不介意；二、日文地狱能不能在日语后面标上读音（汉语拼音，罗马读音是什么？）。省得光知道意思不会读，日本人还以为我是哑巴呢！三、这两期怎么没有搞笑的漫画了，很吸引人的；四、能不能在《电软》书后的封面角落里标上发售的日期，我每次得到书之后总是不知到回函卡是否过期了又是否作废。(黑龙江 250248313）

1、今后大家会明显看到《电软》在攻略素质上的强化，这个是我们正在着手解决的重点问题之一。剧情攻略只要适合做的自然不在话下；2、看来有必要再把五十音图重新再刊登一遍……3、搞笑的黄金IC因为漫画的创意问题而熬白了自己的头发，每每看到都令我们笑到发癫，漫画如其人，恶搞有一套；4、其实回函卡方面大家大可不必紧张，您的选票即使错过了出刊时间，也依旧会累计到下一期的电玩榜选票当中。除了没有参加抽奖的机会吧……汗……总之还是希望大家能够多多支持中国电玩榜栏目，同时我们近期会开始网络投票，欢迎各位踊跃。





献给SEGA迷

世嘉土星 & 生化代号维罗尼卡

两张大家非常熟悉的海报，不用说什么，这些商标早已经深深烙印在世嘉迷的心中，已经和编辑部SF达人约定本期完成后要痛切土星，九四年的经典主机依旧乐趣无穷。



不爽，我非常不爽，买回新一期的电软，拿起多罗。。。女朋友抱它不抱我。。。。我失宠了。。。。。。

武汉 刘巍



呕哈呦

超短篇来信超有趣刊登超问题无双超贫嘴木木超无聊对话超恐怖闯家

我是军人，现已经两个月没看过《电软》。现如今，对于新GAME和GAME的一切一切，我都不知道，我可真不希望将来成为GAME界的文盲（惊）。天津 赵一明

上周PS2行货购入，现在自己成了冤大头的感觉与日俱增，ICO打穿后PS2成了索尼牌DVD，持续郁闷中……我们成了索尼的试验品，试验成功皆大欢喜，试验失败PS2大陆版停止发售，那全国购买了行货的玩家都成了冤大头，索尼当初承诺的每月3款汉化大作成为泡影不说，咱们可是连日版游戏都玩不了了啊！到时候咱们可得跟索尼上法院！木头帮忙给号召一下众冤大头，让大家做好准备才好！——长沙 坡希拖

其实大家倒不必急着对PS2大报失望，毕竟在这个市场想要闯出点名堂没有点磕绊是不太可能的。大家尽量理解吧！据了解，PS2的新作近期就会发售，包括"XI"以及“胜利十一人”等几款，我们也将会在今后的杂志中作出最速的报道。买了PS2的玩家不妨有点耐心，希望SCE能够兑现自己的承诺。

老木：看了你在电击收藏中的表现：实在是——太严肃了吧，好像没怎么笑过，看来是很紧张啊！不过也不能怪你，毕竟是大姑娘上轿头一回嘛！下次出来的时候随便一些，别搞得和新闻联播似的，还有在最后，人家大象和观众说再见的时候，你怎么就闭眼了！要坚持到最后！对了，这次送的多罗看上去还行，手感嘛，就差一些，毕竟是赠品，我也不说什么了。这次的电击给人有眼前一亮的感觉，有进步，这样的电击更有亲和力。好了，先说这些。（2月18是我生日，拿到了电软送的多罗，就算是生日礼物了，谢谢啦）下次继续发扬!——张家口 anubis

从上次电击过后，木头终于发现自己有晕镜头的病状，目前还没有找到根治的方法……只能尽量避免被大象拉到电刑室受灯光之苦……

我看到（杭州 麻之花）想要ss的好游戏，想对风林讲土星上的“七风岛物语”很好玩，难度也很大。也是我遗憾的几个游戏之一,因为某个原因没有穿。不知道风林记得这个游戏否?觉得如何?很怀恋那个背着挎包,飞不太高的笨笨龙呀~~——贵阳 咕唧咕唧

当然记得，雨宫庆太老师的神韵笔触在这部游戏中发挥的淋漓尽致。想想，“七风岛”的时期正直SS壮年，那真是个经典辈出的年代，很多美好的回忆啊。“七风岛”个人认为是ENIX为SS制作得最出色最有创意的作品，比较后来的“足球RPG”、“忍者xx”等几款游戏来都要好得多，可惜的是销量不高。

我曾经在网上给“家”写信说北京的那个信息技术展一定会去，而且还说要你的签名与合影。不知你还记不记得18日下午那个穿绿毛衣，背着一个背包的傻小子？真想拿着你和我的合影站在《电软》中间大声喊：“快来看啊！这是我跟活的风林的合影”！一定很牛的。见到偶像你的真身后才发现，和心里想像的差距很大啊！你的头发……（河北 王忆）

MARIO
013750

2000

神游到底有没有胜算呢,光从销售量来说,这个问题的意义真的不大。不管它的画面如何,造型如何,游戏性如何对我们这群人来说都显得很单薄,但针对整个社会群体的销售策略上来讲,老任无疑是在灌输她的游戏的形态意识和理念,从知晓到理解,让那些几乎不接触游戏的人(不管是小孩或是成年人)知道"现在的游戏原来是这个样子的",那么老任就成功了一大半,她培养起了自己的那群FANS,毕竟先入才为主,也许有一天国人会说SONY的实在太暴力了,还是老任的好,那她就成功了另一半。——北京 高翔

很高兴能看到神游游戏的研究，虽然还没仔细看。还有希望电软也像PG一样，做一下《最新市场行情》，这样我们能了解主机的现价.——ZB

翻开编辑手札,众小编都有个“头像”,而手札的右边一页的GAME INDEX上的游戏主机却没有“头像”我想要是那些主机也有个自己的头像，看上去会很好的！——南京 何俊杰

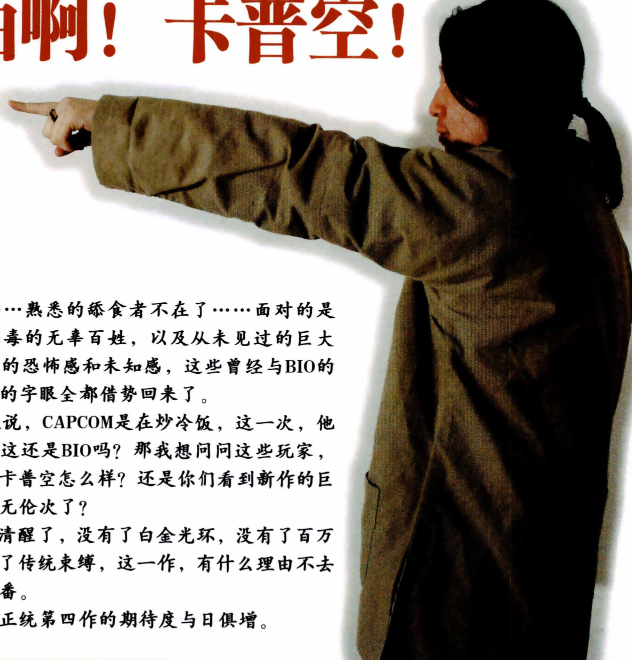
春节前夕，部队也举行了盛大的晚会，不知为何入场之后突然想到《寄生前夜》，心里一下子很紧张。不过，我认为《寄生前夜》这款AVG型GAME也是PS上的比较经典的游戏，一些怀旧的GAME FANS也可重新拿出来PLAYING一下。——天津 赵一明

我不是平凡人，我连平凡都当不上，我是生活在最底层的寄生虫，我玩游戏也有几年了，我决不脸红的说你们当中的人玩的游戏还没有我多，我只是说一个人，应该这样说你们两个人一共玩的游戏决不会比我多，这个我决不脸红。——上海 毛毛虫

叮当二人谈

木头与大象

加油啊！卡普空！



如果给三上真司重新来过的机会，他会怎么选择呢？尽管外界风评BIO系列的白金地位被整得汤水不剩，至少BIO＋GC给我们奉献了更加精彩的生化作品。包括这次的四，你说他不再是生化也好，你说他会给其他主机移植也罢，这一作都标志着卡普四部的信念。

如果这不是进化这会是什么？如果不作出改良你还愿意继续被编剧搞得团团转吗？只有下狠心作出调整才能让更多的人心甘情愿的再次疯迷于此。

当然，这些改变是否能够获得人们的认可又是另一回事，到现在木头本人也不认为BIO0的双人系统是成功的，那除了会让初上手的玩家感到迷惑外，只能令老玩家感觉游戏的流畅度打了不小的折扣。甚至成为鸡肋。

因此，将大框架推翻重新设计，或许真的是拯救并延续系列生命力的好方法，而且这样做也给原本束缚在制作人创造力上的枷锁彻底打破。BIO4带来的新的冲击是可想而知的，而且对于老玩家来说，熟悉的只有人物，剩下的全是陌生，难道这样不好吗？

还记得BIO0即将推出的时候，很多人笑谈闭着眼睛都会知道剧情的发展。而这次，伞公司不在了……熟悉的舔食者不在了……面对的是感染神秘病毒的无辜百姓，以及从未见过的巨大魔怪。游戏的恐怖感和未知感，这些曾经与BIO的名字不相及的字眼全都借势回来了。

有的人说，CAPCOM是在炒冷饭，这一次，他们又在说，这还是BIO吗？那我想问问这些玩家，你到底想让卡普空怎么样？还是你们看到新作的巨大变化而语无伦次了？

卡普空清醒了，没有了白金光环，没有了百万销量，摆脱了传统束缚，这一作，有什么理由不去大展拳脚一番。

木头对正统第四作的期待度与日俱增。



生化危机，去死吧！



眼看“生化4”就要喷薄欲出了，看着有些惊异的照片，我几乎没想到，那会是“生化”的作品。转念又一想，“生化4”念起来就像“生化死”，也许这个系列走到4的时候，也该死了？

其实打从“生化危机”GC独占开始，“生化危机”就开始死了，而且死的不止是丧尸，还包括游戏的父母——制作人。然而我们再想想，生化即使不上GC，就一定能活么？

现在玩“生化”的人有几个是在为了体验游戏而动手的？蹩脚的操作方式跟碍眼的观察视角，早就该被21世纪淘汰了。如果说当初因为丧尸的恐怖还能吸引一下人们追求血腥刺激的本能的话，现在面对“寂静岭”成河的血水，“零”漂白的身影，谁还在乎“生化”那点路人皆知的恐惧秘密呢？

“生化”还活着，不过就是因为她是“生化危机”，这点就跟“最终幻想”有点像；其次，就是因为她还有一个故事没讲完。

恐怕鲜有一款游戏能在一个故事大线上穿插出那么多部作品，“生化”做到了，但现在做的很艰难。毕竟愿意为了知道一点好莱坞二流剧本情节而不间断地购买游戏的玩家，实在需要太多的执着。

所以仅靠故事，没人愿意买帐，“生化”需要新的刺激。

所以，在4代中，游戏的系统似乎发生了根本性的变化，尤其是在室外的村庄的视觉魄力，还有那“第二人称”视点的射击体系。从中我们看到，生化变得不一样了，这不仅是视觉效果上的区别，更是追求目标的变化。

我觉得，“生化”将从惊悚走向血腥，再从血腥走回惊悚。总之，4代倘若不让过去的“生化”死上一回，那这个系列就真的要死了。

当然，我还相信，“生化死”还意味着任天堂系列独占计划的结束。新作没有丝毫遮掩的血腥镜头实在不符主流GC用户的胃口，她这么做下去，不死才怪。

最后还有一点令我感到不安，因为4代中传言将会有大量元老角色穿插出演。之所以感到不安，并非我不喜欢在新作中看到老人登场，而是觉得在游戏这个圈子里，但凡开始启用“老人”的游戏，都将退出主流。像SVC系列，在不得已的情况下，只有集合两队明星角色，才能让这些作品苟延残喘下去。“生化”或许与众不同，毕竟她的故事线尚未展开，我们只是刚刚开始深入导致所有事件爆发的原因。

我的看法或许只是胡思乱想，但没准其中不中听的话，说对了十之八九。

vol.1

“叮当二人谈”的宗旨就是不求最好，但求最乱。



GBA			
	厂商：CAPCOM		发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

经过一年多时间的等待，热门系列《逆转裁判》的第三作终于在今春隆重登场GBA，其在发售后还不满一周的时间内就成为本年度第一款登入白金殿堂的作品，加之前作积累下的超高人气，本作绝对是近期值得大家去尝试的一款经典大作。

（接上期）

第四话　最初之逆转

■主要人物：绫里千寻、神乃木(ゴド　)、美柳ちなみ、尾井田美散

某夜，成步堂打开电脑资料，查看恩师绫里千寻成为律师出场后的第一个案子……

11年前，在吊桥上警匪间的对峙，绑匪挟持着宝石商的女儿，突然，警察开枪击中了绑匪的手臂……

……也正在这时，被劫持的小女孩从桥上跌落下来，从此失踪下落不明，而绑匪也在当时追捕他的女警官美柳勇希的指控下因此被判死刑。而死刑犯绑匪名叫：尾井田 美散，女警美柳勇希升任巡查部长。

5年后，即2012年，死囚尾井田美散越狱成功，并于越狱当天再度于吊桥上与女警美柳勇希相遇，之后，美柳被杀害，尾井田也于8小时后在吾童山中被捕。

两天后，也就是2012年2月16日，地方法院，被告人第四休息事。这次是刚刚取得律师执照不久的绫里千寻的首次出庭辩护，而委托人本身就是5年前一起谋杀案的死囚，而现在他又是另一起谋杀案的被告，这对千寻的挑战也实在是很大啊。这次协助自己一起出庭的是星影律师事务所的头牌主打律师:神乃木 壮龙，(很眼熟吧)而作为对手的检察官则也是初次出庭的仅有20岁的年轻检察官御剑怜侍。至于被告，则坚定地告诉千寻自己五年前并没有杀人，是被那个女警官作伪证所诬害的，而昨天再将自己逮捕时，自己也没有杀人，至于被杀的那名女警，恰好又正是五年前逮捕并作伪证的那名女警。

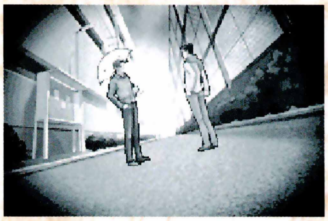
首先还是由系锯警官交代基本案情和作证词陈述，**证言一《事件的大概》**：美柳刑事是在事发当日接到电话后出来的，她按指定的时间到おぼろ桥去见犯人，然后……她凄惨地被杀害，犯人将其尸体藏于后车箱后逃跑，尾井田在山脚下被盘问并被逮捕的。

寻问系锯关于美柳接到的电话和后车箱藏有尸体的车，得知美柳刑事将所接到电话的相关记录都写在自己的备忘录上的，另外就是尾井田所开的车是他当日所劫来的，被害者是背部中刀而死的，在追加了“后车箱似乎没有什么可疑地方”的证词后，在一直不停喝咖啡的神乃木的鼓励下，千寻终于作出了自己生平的第一次质疑，出示美柳勇希的备忘录，因为其中有提到见面时要戴上白围巾以便相认。

系锯接着陈述自己的**证言二《おぼろ桥上到底发生了什么》**：事实上，这个事件是有目击者的，目击者所拍的照片上显示被害者戴着围巾，因为当时下着小雨，所以不怎么看得清楚，犯人推倒被害者并用匕首刺去，围巾也就是那个时候掉下来的吧。

这里的疑点便要针对他证词中说到的“犯人推倒被害者”几个字用现场照片来质问，当天下着小雨，路面应该会有点湿，指出照片上被害的外衣，却显得很干净，这应该是不符合常理的，而那条后来在现场发现的围巾却因为地面雨湿的原因被弄得很脏，所以这里的矛盾很大。

不过除了系锯之外，检察院还找到了其他的证人了的，甚至还包括当日曾在现场目击的大学文学系一年级女学生无久井里子(是不是觉得这个人更眼熟?没错，就是美柳ちなみ，她和千寻之间的恩怨也就是从这里开始积累的)，一番热情的自我介绍后便开始陈述其证词了，**证言三《目击照片》**：我带着照相机去进行野草摄影，看见吊桥中间有两个人影，接着那两人便突然开始争论了，我立即决定把那决定性的一瞬间拍摄下来，后来便去给警察打了电话报案。





初步询问后增加了“被害者转身就走”和“大约跑出10米后就被刺中”的新证词，千寻出示桥面的上空图质疑证人这句话，因为被害者身后的桥面是坏的，要是转身的话根本就无路可走，那就更别提还跑上10米了。

“无久井里子”的**证言四《目击……从犯罪到逃跑》**和**证言五《关于证人自己》**：犯人抱起被刺中后背的被害者，然后就把她背走了，除了搬运离开之外没有别的隐藏尸体的办法了，应该不会藏在桥上的，这次我说的都是自己看到了的。我前几年没在这个国家，最近才回来，我进大学前都不曾去过吾童山，我应该没有什么动机吧，应该是被告为了报复被害5年前的事吧，被告真是个残忍的人啊。

证人的这番漏洞百出的证词，被千寻刁难得都快应付不了而由御剑检察





官帮着她来回击，不过作为仅是正好临时碰上案发拍下相关照片的目击证人的里子，却对整个事件中藏尸体的过程如此了解，而且还有一点重要的就是证人在追加证词中提到的白色围巾，白色围巾本来是被告要求美柳见面时所佩带的便于相认的信物，而仅在美柳勇希的备忘录中提到的白色围巾目击者却清楚地知道和了解。不过对千寻来说还有一点重要的便是弄清楚眼前这个女孩的真实身份，但就在这时，为可对自己前面的话自圆其说的里子授意御剑帮忙向大家公布自己的真实身份是美柳ちらみ(御剑这家伙早就知道了居然还帮忙瞒着大家)。

证人也即所谓的无久井里子的最后证词，这将是千寻发动最后的攻击的最佳时刻了，**证言六《5年前的事》**：5年前尾井田绑架了我，赎金是钻石的原石，由姐姐来交易，姐姐在交易快结束的时候射击了尾井田的右臂，这击怒了尾井田，他把我从桥上推了下去，我……虽然是美柳家的千金，但从那之后，却也过的是不尽如意的生活。

千寻质疑美柳说的尾井田将其推下桥的说法，因为两边的护栏很高，是不可能将人推下去的，除非是抱着扔下去，但尾井田的右臂被勇希击伤了，所以也不可能将ちらみ抱起扔下去，何况勇希当时还是用枪瞄着他的，他也不敢做那样的动作，所以最大的可能就是美柳ちらみ是自己跳下去。至于跳下去的动机，当然是自己手中那颗价值不菲的钻石，当天的水流速度又很快，加之ちらみ又擅长水性，所以跳下桥后保命并不是大问题。

最后该被告人出来说说了，这样离给美柳ちらみ定罪的时刻也就越来越快了，至少千寻是这么想着的，**证言七《尾井田见到的人》**：那天4点左右，车子来了停在おぼろ桥山脚下，她还没到，我便在桥上等待，那里看得见车子，根本没人放尸体进去，她终于来了，站到我的面前，我们说了一会就道别了，我见到的是勇希，不是ちらみ！

原来5年前事情是这样的：尾井田、ちらみ和勇希决定合演一幕绑架案来骗取巨额赎金，可是在吊桥上时，贪念顿生的勇希为了独吞这笔财富，于是扣动了扳机首先击中了尾井田的右臂，看到这样的情形，怀有贪念的也不只勇希一个人，一直将钻石拿着手里的ちらみ也顾不上危险就朝桥下跳去……

而这时，在法庭上，只需要尾井田的一句话，只需要他讲出自己那天在桥上见到的到底是勇希还是ちらみ，就可以定ちらみ的罪了，但是，又一个痴情的傻男子，为了一个自己所爱但却并不爱自己的人……告诉了大家自己见到的是勇希，不是ちらみ！他服下了自己带来的毒药……

千寻的第一次出庭就在这样没有输赢的情况下结束，看到真正的凶手却微笑地从法庭上走出去，这样的创伤对于第一次的千寻来说，真的是很久都难以抚平的，她是女人，可以用哭来宣泄自己的感情，而愤怒握碎咖啡杯的神乃木，则只能将自己的悲愤和无奈积压在心里……

绫里千寻与美柳ちらみ……这对注定的冤家，将会一直从生斗到死……

第五话　华丽大逆转

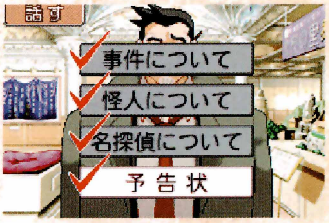
■主要人物：绫里真宵、绫里舞子、绫里春美、あやめ、ちらみ、成步堂龙一、神乃木(ゴドー)、御剑怜侍、矢张政志、畀忌尼

（前面所有的一切，甚至包括回忆中的两话，都是为了这里的最终而做的铺设，所有的关系，所有的疑问，甚至所有的主要角色，游戏都会在这里做出最终的交代。而绫里千寻与美柳ちらみ，她们之间的恩怨，也已经牵涉到绫里家内部的矛盾，作为人在世时的美柳ちらみ没做过什么好事，死后的她作为恶灵也仍旧改不了其恶魔般的本性。）

2019年，2月6日，成步堂法律事务所，春美拿着灵媒业界杂志新年号《お！カルト》兴高采烈地进来，这期是真冬灵场介绍的大特辑。特别是连灵媒师们都需要预约才能进去的“叶樱院”灵行道场，不过这段时间难得清闲一下的真宵早就和春美去叶樱院预约过了，打算带上成步堂那家伙一起去修炼。本来也很不情愿的成步堂看着杂志上介绍的叶樱院时，特别是看到上面图片里尼姑旁的那个长得和美柳ちらみ极其相似的女子后，带着无限的问号，他决定和真宵她们一起上山去探个究竟。ちらみ已经被执行死刑了，图中的这个女孩，又会是谁呢……(得到《お！カルト》新年号)

(2月7日下午)成步堂、真宵和春美来到叶樱院，这里冷得大家直哆嗦，刚到山门，就遇到一个标准欧巴桑打扮的人，经过她的一番粗声粗气的介绍后，了解到她原来是这里的住持，有着很奇怪的名字叫“比基尼”(ビキニ)，这也正是她的法号，汉字写法也就是“畀忌尼”吧，这真是一个很有创意的名字啊。和她交谈得知在这里进行灵力修行是需要坐在灵冰上念词3万遍并且还要喝下冷冷的神水，这样就能诱发修行者的灵力并大大提升。向她打探关于杂志上的那长得和美柳ちらみ一模一样的女孩，畀忌尼大娘得意地介绍道她名叫あやめ(绫美)，是这里的僧尼。调查周围的情况，注意到这里停着一辆和天杉希华一样的摩托车，接着前往叶樱院本堂，见到连环画名作<魔法瓶>的作者天流斋エリス(天流斋绘里守)大师，不过从她的打扮装束来看，却总让真宵觉得似曾相识，不过对春美来说，能在这里遇见自己一直崇拜的天流斋老师,可以说是最大的收获了。听天流斋老师介绍到自己最近还收了新的弟子，这次来这里的目的也是想找找灵感画些关于西方传说故事方面的作品,并且还打算今晚亲自做咖喱给大家吃，并且留下春美在自己身边帮忙,还拿出一张叶樱院的地图给真宵和成步堂，让他们去到处走走，晚上回来用晚餐便是了。(得到叶樱院の见取り图)





再来到山门，畀忌尼住持已不知跑到哪去了，两人决定到里院去看看，特别是成步堂。不过要去里院还得通过‘吊り桥’(似曾相识的桥吧,也正是上一话中的那桥)，因为晃悠得厉害，成步堂君已被晕得半死了。接着来到里院(奥の院)的修验堂内，调查墙上的挂け轴，发现一幅名为《纹》的画，真宵惊异地发现画中的人物却正是仓院流灵媒道的家元,绫里舞子,也即是真宵已失踪多年的母亲，因为多年未见，她也不记得母亲的样子了,若不是画上面有仓院流的记号，也不会注意到。(得到挂け轴)

再来到吊り桥，这里最令人吃惊的便是居然遇到了矢张政志，不过那个固执的家伙却自称为天流斋麻纸守，自怪盗事件后他由于过分“自责”就没在KB警备局干了，恰好那时拜读了天流斋エリス的<魔法瓶>,也许是被感化了吧，便从师于绘里守了，许久不见，他还是那么风趣搞笑，因为成步堂是自己的兄弟，所以才肯将自己偷拍的绘里守老师的照片拿给成步堂。(得到エリス先生の写真)

这时春美出现叫大家回去吃晚饭了，并且说自己还将去里院叫上あやめ一块来。之后回到叶樱院本堂，用膳时大家讨论着晚上的安排，真宵将在修验堂进行修行，畀忌尼又交代あやめ晚上十点敲熄灯钟，敲完后也到修验堂去。怕冷的成步堂和矢张就只打算呆在房间里，而绘里守则叫春美晚上到她的房间去一起读书，正好春美很多汉字都还不会读，可以有机会好好学习了,在饭桌上还打听了“华丽”和“引导”两个词的读法。饭后成步堂找到机会和あやめ单独交谈了，果然是长得和ちらみ一模一样，显然她不是那个魔女，她自小就在这里，是那位畀忌尼大娘将她养大的，虽然一再强调自己和成步堂从未见过面，但成步堂仍感觉自己和她是曾经见过的，特别是当あやめ在未经他人介绍的情况下却叫出了他的名字后，成步堂更加坚信了这种感觉，继续追问，あやめ却出现了精神枷锁，此时还无法解开，正好也快到十点了，她也准备离去敲钟，临走前还将自己的头巾送给成步堂，据说是可以辟邪的。(得到あやめのずきん)

当晚11点，成步堂在房间里听到从叶樱院境内发出的女人的惨叫，冲出去便看到绘里守老师已倒在地上了，不过成步堂脚下似乎也踩着什么了，突然便是更惨烈的叫声，原来是踩着吓昏过去躺在地上的畀忌尼大娘，由于只有吊桥对面才有公用电话，所以她叫成步堂快过去报警，这里发生命案了。

跑到吊り桥，看到矢张呆在这里，不过更没想到的是……桥已经快被大

火烧尽了，成步堂一想到真宵还在桥对面，故不了这么多的他还是决定冒死冲过去，临走前告诉矢张叶樱院发生了杀人案叫他快去报案。但是那烧坏的桥似乎还是无法支撑住成步堂到达对面，最终还是连桥带人地通通散落下去……

????年??月??日??时??分

矢张拨通离开日本已经一年多的御剑的电话，告诉了他这里所发生的并叫他赶紧回来处理。2月8日下午，坐喷气客机赶回来的御剑先去医院看望了状况好转的成步堂，了解到一些基本案情并得到成步堂交给他的勾玉后便马不停蹄地来到拘留所，あやめ已经作为被告而拘留在这里了，矢张那家伙也来到这里，应该是来看望他一直倾慕的あやめ。受成步堂的委托和矢张的“要挟”下，身为检察官的御剑也不得不充当辩护人去展开调查了。

首先当然还是在这里向あやめ了解情况，不过御剑本人也觉得她看起来很眼熟似乎在哪里见过，当问到她为什么要在叶樱院修行当僧尼时，あやめ说到自己有洗不干净的罪，所以需要一直修行。然后又提到案发当晚她本要去修验堂的，可是因为害怕而没去，并且一直呆在自己的房间里的，当御剑问到其害怕的理由时，あやめ又出现精神枷锁了，目前仍然还是无法解开，她还能够提供的线索便是所发生的一切都是由于灵力所引起的，并且自己确实没有杀人，最后还承认了自己5年前曾经欺骗过成步堂，所以心里一直很内疚。

还是得前往吊り桥到现场去看看，正好系锯也在这里调查，得知了事件的决定性目击人是畀忌尼大娘，成步堂是过桥时不小心失足掉下去的，至于桥烧起来的原因，则是因为落雷的突发事件，确实还有当时的气象记录可以证实这一点。(得到气象データ)

来到山门，矢张那家伙已经在那里等得不耐烦，当然还得问问那晚他在干嘛，话音还未落他就似乎很生气地对着御剑咆哮着，并也出现了目前还无法解开的精神枷锁，看来这小子确实还是有隐瞒着的事情。前往叶樱院本堂，和目击者畀忌尼对话，得知那晚本该在修验堂陪真宵的她因为腰不好又突然想洗澡便返回了本堂，正好是11点过的时候，就看见了当时あやめ从背后捅刀杀害绘里守的情况，这是她当时确实不敢相信的事实，也觉得当时的あやめ和平时有点不一样，而且昨晚本应该和绘里守在一起的春美直。调查左处地上，发现一封写给あやめ的信，内容是：“如果不想我把秘密说出去，今晚10点时就到极乐庵来。”这可是重要证物啊。(得到あやめ宛てのメモ)

该到案发现场叶樱院的境内看看了，调查地上和黄金像将分别得到被害者的手杖和凶器“七支刀”，在交谈后了解到被害者死前曾有打斗的痕迹，





在验尸报告中有详细说明。畀忌尼再次讲述当时大概的情形是当晚她送了真宵去了里院，あやめ在10点敲了熄灯钟后也去了里院，她把那里的一切都交代给あやめ后便自己回叶樱院洗澡去了，于是正好就在这里目睹了凶案，便吓昏倒在地上，还被成步堂踩了一大脚。至于明天的审判，因为这次换了和自己并不熟悉的法官，所以不会认出御剑的身份，应该可以蒙混过关。(得到七支刀、被害者のツエ、天流斋エリスの解剖记录)

接着又返回拘留所，现在终于可以解开あやめ的枷锁了，使用勾玉后选择あやめ宛てのメモ和成步堂龙一即可，之后终于了解到她当时所害怕的事便是那封可能是某人恶作剧所写的信，并在地图上向御剑指出了信中所提到的极乐庵所在的位置。至于成步堂龙一，あやめ坦诚自己确实认识他，但对方确未必认识自己。(得到あやめの证言书)

现在有必要再去极乐庵一趟了，果然矢张那家伙呆在那里的，之前未能解开的枷锁现在也可以解开了，用勾玉后在地图上指出极乐庵的位置，再接着依次选择あやめ和あやめ宛てのメモ，果然那封在系锯眼里看来是属于威胁性质的信是矢张那个败类写的，其实他也就是想利用女人的胆小而将あやめ骗过来，在他看来，那是一封完美的情书。虽然出现的落雷让人觉得很意外，可矢张似乎还隐瞒更加出乎意料的事，又是一个暂时无法解开的精神枷锁。

2月9日上午10点　地方法院　第七法庭

法官宣布叶樱院僧尼あやめ一案正式开审，就在大家纳闷检察方为何迟迟没准备好时，ゴドー也不知去向，另一个熟悉的身影又出现了，那便是那位经常拿着鞭子抽人的天才检察官——狩魔冥，她也是专程从美国赶回来的。就在法官大人质疑御剑身份，并说他似乎像是检察院里的人时，狩魔的鞭子便已无情地抽过来了……

这次由狩魔检察官首先陈述案情，并将现场照片加进了法庭记录。这次首先出庭作证的是惟一的目击者畀忌尼，还得专门为她这样腰背不好的证人掂个箱子，开始**证言一《事件当晚》**：那晚，大娘我在‘里院’对修行者授课，但是我突然腰不好，疼得很厉害，所以就把一切交给了あやめ自己回叶樱院去了，因为在里院没法洗澡，所以只有到叶樱院去解决，就在我准备要回里院地时候，我看…看到了那个。(得到现场写真)

拿出あやめ的证词质疑其第三句证词，其实这也不过是御剑用来考察证人记忆力的，虽然没有直接的作用，但也能够对被告的命运有所改变。畀忌尼追加证词，提到：那孩子来里院时穿着和吃晚饭时一样的衣服。再拿出あやめ的头巾进行质疑，因为当晚被告的头巾是送给了成步堂的，这里也足以说明大娘的记忆力问题了。

证言二《入浴后所看到的事情》：洗完澡出来大约是11点，应该是回里院休息的时候了，这时候我听到境内有声音，我冲出去看到あやめ拿着刀，莫非想把绘里守老师她……绘里守老师倒在角落的房间里，看上去是被刀刺杀的吧。

御剑拿出天流斋エリス的解剖记录质疑最后一句，因为被害从3米高的地方摔下去是其死后的事情，如果是在境内被杀的话是不可能再从3米高的地方摔下去，所以很明显第一现场并非叶樱院境内而是其房间内。

接着是**证言三《更详细的情况》**：大娘我看到的时候，刀已经刺下去了，但我并没有看到那孩子用刀刺老师的情形。我第一次看到血吓得昏了过去，这很少见吧，我也没办法啊，我睁开眼时，看到供子老师把绘里守老师刺倒在地上。

寻问第三句关于血的问题后得知あやめ确实也换下过一件满是血迹的衣服，但就先前推断的刺入刀瞬间也并不是出血很多的时候，所以畀忌尼又追加了证词：主要是因为那瞬间看到了凶器，锋利且又直又长，然后犯人很顺利地就将凶器拔了出来。御剑出示“七支刀”质疑该句证词，因为就七支刀的特点是很难完全插入并顺利拔出的，而且既然是完全刺入，不应该只是刀尖才有血迹，而且伤口也应该是很大的，所以说七支刀只是在现场留给大家





的一个假象，而并不是真正的凶器。

就在这时，畀忌尼大娘又说到自己想起来了真正的凶器及其丢弃的地点，**证言四《凶器的去向》**：大娘我在11点的时候目击凶案，马上就想到要报案，于是向山门走去，沿途地上还有摩托车碾过的痕迹，步行到吊桥要15分钟，不过要是用那车的话还不到5分钟，在我昏倒时，凶手就可以乘机把凶器扔到桥下去，要是あやめ的话就行，而且她也会驾驶那摩托。(得到シュプールの写真)

出示シュプールの写真质疑最后一句，照片上很明显只有一条车辙，依照以上的证言带着凶器扔了又回去就应该有2条才正确，可是狩魔却反驳道当晚是下了雪的，应该是雪将车辙掩没了。御剑当然又有异意啦，拿出当晚的气象记录，上面明确地记载下雪时间是晚上7点到10点15分，也就是说案发后的11点雪已经停了，是不可能掩没车辙印的。不服气的狩魔却咬定气象记录不足以表明11点之后没有继续下雪，御剑只得再对那个难缠的家伙出示现场照片，上面显示被害者身上一点雪都没有，所以显然在她死后并没有下雪。

显然在案件的具体问题上畀忌尼大娘也没有更具价值的证词，就在法官大人询问还有没有新的证人，特别当晚在户外的人时，御剑立刻便想到了矢张那个家伙，或许在这里还能够借机问出关于之前枷锁里的那个“出乎意料

的事”呢。于是法官要求传唤矢张并休庭20分钟。

在中途休息的这会儿时间里，御剑再次询问あやめ两件事情，是她当晚究竟有没有去过里院和是否用过摩托。あやめ的答案依然是自己没有去过里院而是呆在房间里的，而摩托车的钥匙只有一把，所以也确实只有她自己能开那车，至于开摩托去吊桥的用意，あやめ则表示无可奉告了，并再次出现目前无法解开的精神枷锁，但她能肯定地告诉御剑的便是自己没有也不可能杀任何人。

休庭时间到，矢张的出场又是一段令人啼笑皆非的闹剧，他居然还在旁听席上写生，而自己画的偏偏又是那个狩魔……，正式的证言开始，**证言五《案发当晚所看到的》**：那晚我在看星星，就在深山的小屋里，我一直在桥的周围徘徊，没有看到什么摩托车之类的，当晚我站在桥那谁也没碰见。

质疑第四句，出示成步堂龙一，因为当晚他确实是碰到过成步堂的，成步堂还拜托他去报的警。

证言六《案发当晚所看到的2》：我到小屋的时候已经9点了，所以一到10点半我就上床准备睡觉了，这时突然眼前闪过白光……那不是吊り桥吗，烧起来了？还打起了雷，我马上跑过去看，于是在那里碰到了成步堂。

寻问第四句，特别是打雷后马上跑过去这个问题，当追问道他看见着火后为什么不叫人后追加新的证词：到桥那1分钟时间都花不到，就在路上碰到了成步堂。质疑这句并出示气象记录，照矢张的说法算起来他11点钟时就应该在桥处了，并且看到了成步堂掉下桥去，而事实却并非这样，因为那个时间才刚发生命案，成步堂应该还在里院而并非吊り桥处。而且根据事后的调查桥燃烧的时间是大约半个小时，落雷的时间是10点45分，而成步堂来到吊り桥处看到的只是烧后的桥并非正在燃烧的桥，也就是说他到那里的时间至少都是11点15分之后，而矢张却并没有交代清楚这空白的15分钟自己在干嘛。

证言七《空白的15分钟》：我是天流斋！是艺术家哈，我当时心血来潮所以就决定在桥那里画画，就在桥那，我画得很陶醉，忘记了时间，我醒来时火已经灭了，成步堂就匆忙地赶来了。

寻问他的第二句话并随后要求矢张拿出自己当晚所作的作品。确实是不错的写生，不过他居然也画下了在空中飞行的不明物体，矢张却咬定那是在燃烧着的桥上空飞舞的あやめ，这么荒诞的说法实在是令法官大人也很气恼，在追加证词后：当我专注地写生的时候，あやめ飞了出来，还戴着白头巾。质疑这句话，当然是用あやめ曾送给成步堂的那条白头巾啦，很显然画中飞着的人并不是あやめ，不过由于得知あやめ曾送过头巾给成步堂，倒是激起了矢张的无限醋意……于是他决定再爆出决定性地猛料证词给大家听，本来也不想再多听他废话的法官也决定再给他最后一次开口的机会。（得到矢张のスケッチ）

证言八《あやめ出现的证据》：我走到吊り桥附近的时候，她已不在了，我很担心于是便在附近找她，结果看到被半埋在雪地里的水晶，一定是あやめ用头巾包着的，那账不会还有别人拿走水晶吧。（得到水晶）

出示绘里守的照片质疑其最后一句，原来那水晶是绘里守手杖上的，并且还有一些血迹，御剑要求立证，因为这个水晶和本案大有关系，种种迹象表明，案发的第一现场可能就在吊り桥，不过在法官问道假设该情况成立的话将尸体从吊り桥运往叶樱院的办法时，又拿出先前有一条车辙印迹的照片，这样也解释了先前关于摩托车的问题，看来摩托车并不是用来扔凶器的，而是用来搬运尸体的。由于存在如此的漏洞和疑点，法官一时也不能下判决，所以决定暂时闭庭，择日再审，而御剑也将会把余下的交还给成步堂让他去完成最终的逆转。

2月9日凌晨，集中治疗室里就快康复的成步堂正在看着一些案件的出庭记录，即将出院的他也打算下午自己亲自出动去找寻新的线索了。下午，还有点高烧未退的成步堂来到吊り桥，御剑和系锯都在这里，简单地交代了一下案情，寒暄几句后便前往叶樱院山门，在这里遇上了一年多未见的狩魔冥，当然她又要讲一堆复仇啊、要打败某某之类的大道理。接着去叶樱院的本堂，虽然发生了这么多的事，界忌尼大娘说话却依然风趣十足，不过可以确定的一点是她说的あやめ用刀刺向绘里守老师是没有撒谎的，她也讲述了一些关于吾童山的地理环境和相关历史，不过成步堂现在最担心的还是被困在修验堂的真宵。当谈到绘里守时，界忌尼对其的称呼却引起了成步堂的质疑，也就是这时，她的精神枷锁也出现了，不过最令人感到奇怪的还是案发之后春美也随着一起消失掉了。来到叶樱院境内再回到本堂，系锯告诉大家桥已经通了，现在可以到对面的里院去了。

到达修验堂入口，惊喜地发现春美在这里，不过听她讲似乎真宵出事了，先调查炉子，确实是被用过了，但里面却是空的。进入修验堂内，发现墙上的挂绣似乎是被人用那晚所吃的咖喱涂过，对比查看（先L再R）发现上面确实有些不同，比如那奇怪的锁和锁链。而这个时候，ゴドー却令人惊般地出现在这里。似乎在这里，他将要把自己的神秘面纱揭开，他说道自己是一个曾经死去但却又奇迹般地复活回来的人，关于昨天缺席法庭的事就与此有关，因为需要定期地进行身体检查，而复活回来的目的，就是为了复仇，至于自己，就是六年前的律师被害事件里的被美柳ちなみ在咖啡里下毒而死去的



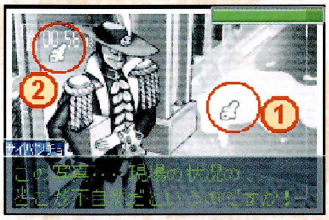


神乃木。不过这时作为搜查队代表的他告诉成步堂至今也仍未在里院发现真宵的踪迹。当谈到三年前死去的千寻，ゴドー则认定是成步堂导致了她的死，因为那个时候在她身边的只有成步堂一个人，但成步堂却没有尽到保护千寻的责任而令她丢了命，这便是自己回来后决心复仇并处处和成步堂作对的理由。如今，在他看来，又一个女人也将因为成步堂而丢命，那便是可能被锁在那个修验洞里的绫里真宵，而惟一能打开这个锁的人也只有设定它的人——あやめ可以做到，御剑也即将带着她到达这里来开锁救人。

再来到里院的中庭，系锯也在这里，调查灯柱发现上面有写着“真宵”的血字，居然还是倒着写的，在地上也发现仓院家的护身符，应该是从绘里守身上掉下来的，而旁边的火炬也有被点过的痕迹。（得到仓院流?家元の护符）

已经护送あやめ去开锁的御剑让系锯通知成步堂告之有重要的消息，于是向叶樱院的山门赶去，众人几乎都在这里集结了，不过御剑告诉成步堂现在真宵的处境和立场都很微妙，所以接下来的行动既是营救也是搜查，按规定吊り桥已经禁止通行了，成步堂将不能通过，还好此时有狩魔的提醒，成步堂便急忙前往叶樱院的本堂调查其他的线索。这时可以有机会解开界忌尼大娘的精神枷锁了，使用勾玉后再依次选择“仓院流?家元の护符”和“挂け轴”得知天流斋并不是连环画家那么简单，她真正的身份其实就是仓院流灵媒道的当家，也就是失踪了17年的绫里舞子，真宵失散多年的母亲，她是1周前来到叶樱院的，至于她来这的目的，还没等界忌尼大娘开口，突然便是一阵地动山摇，似乎是发生了中度的地震，不过要是继续这样震下去的话，修验洞随时都可能崩溃的，十分担心目前困在里面的真宵状况的成步堂也顾不了再继续盘问，便立即同狩魔冥向里院修验堂方向赶去，除了真宵，成步堂还顾虑的便是那个有地震恐惧症的御剑了。

才刚走到叶樱院山门，就发现御剑呆在那里，果然不出成步堂所料，あやめ趁着有地震恐惧症的御剑暂时昏迷的时候逃走了，不过虽然她跑掉了，但由于这里是孤岛，里院那边可以说是无处可逃，而且也没有逃的必要，众人来到修验洞内，又不出成步堂所料的便是あやめ果然在这里，也许她是想

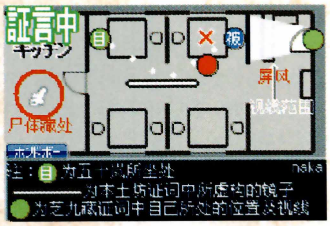












来这里确认修验洞的状况吧，不过最令人惊讶的便是机关锁链的数目居然增加了，不知道这是谁加在这里的，而且あやめ目前也暂时无法将其解除，而且也至少需要一天时间才能解锁，当再提及案发当晚的情况时，又出现了精神枷锁，依然是无法解开的。

来到里院中庭，和御剑单独交谈时又再次提起了造成他现在恐惧地震的17年前的那段回忆：那时他和成步堂都还是小学生，因为涉及到一起杀人案，他和身为律师的父亲在去法庭的电梯中因为突发的地震而被困，就当氧气快耗尽时突然一声枪响，父亲也永远的离开了他……从此地震便在他幼小的心灵留下了阴影。

来到极乐庵，矢张那家伙又在偷吃东西，春美也在这里，此时的矢张还是依然坚持说自己看到了飞天的あやめ，再提及案发当晚的情况，同样也是无法解开的精神枷锁。

再前往叶樱院本堂，告诉畀忌尼大娘修验洞又多了5个锁，大娘就觉得很纳闷，因为只有仓院流的人才能够使用机关锁链，再问及先前说到一半的关于绫里舞子为什么会出现在这里的事，那便是一周前她戴着那护身符，并且说有人要断绝仓院流的本家血脉，所以再来这里阻止。至于本家血脉，即是指仓院流当家的和她女儿，由于继承者只能有一个，其他的灵媒师则称为分家，但如果本家的后代里出现两姐妹以上，就必须经过斗争来确定，输的则会成为分家，呈势不两立之势，而分家的为了取得本家地位也常用暗杀的方法来断绝本家血脉。所以千寻也正因为这样才当了律师而避免了和真宵之间的争斗，而没有成为本家的舞子的胞妹キミ子也正因为此才要千方百计报复舞子的子女从而夺回本家的地位。由于仓院流具有与死者通灵的能力，因此警方有时也会借助灵媒师的力量来破案，而正是17年前舞子帮助警方唤出死者询问凶手的名字，即御剑父亲之死的那起DL6号事件，结果最后却使得仓院流身败名裂，舞子也不得不出走失踪从此无毫无音讯。至于あやめ，其实也正是绫里キミ子的女儿，美柳ちらみ则是あやめ的孪生姐妹，是キミ子和宝石商美柳所生，在取得本家地位失败之后，宝石商也抛弃了キミ子并带走了美柳ちらみ，而あやめ则被送到了叶樱院由好心的畀忌尼大娘抚养成人，キミ子的第3个女儿就是不知道后来与何人所生的春美了。

了解到如此多爆料的成步堂又赶往叶樱院境内，正在这里搜查的糸锯似乎很得意，原来是找到了新的证物了，是一张被烧得只剩边角的纸片和地上的手杖。（得到燃ぇカスを入手、被害者のツエ；“科学的につきあう”选项选择“被害者のツエを　べる”）

再前往里院中庭，寻问关于美柳ちらみ的一些事情，了解到被美柳ちらみ杀掉的女警官美柳勇希，是与她毫无血脉关系的姐姐，勇希也即是宝石商再婚后女方原家庭所带来的女儿，而美柳ちらみ自从6年前被逮捕后终于在一个月前被执行了死刑。

现在条件都成熟了，可以前往里院的修验堂内解开あやめ的精神枷锁了，使用勾玉后依次选择畀忌尼、あやめの证言书、“あやめは、ふたりいた”和美柳ちなみ，基本上是关于自己家以前的一些事，特别是美柳ちらみ的那些罪行其实都是为了向父亲复仇。接着还要去极乐庵解除另一个人的枷锁了，还是勾玉、奥の院、绫里真宵、燃ぇカス、美柳ちなみ、绫里キミ子、挂け轴。现在终于知道当时春美问舞子汉字“华丽”、“引导”的原因了，因为キミ子交给春美的那封信原文是：漂亮地向当家的要求指导，本意是叫她去暗杀，结果春美却因为读音相近的问题而理解成“咖喱”和“印度”的意思了，所以才会发现舞子的画像上被涂上了印度咖喱，其实这是春美干的啦。而当晚春美也依照母亲的指示降灵招美柳ちなみ的魂，可是一直却招不来，这样的原因只会是已经有人提前降灵招过了。至于自己母亲キミ子的那封信，则是上次探监时她交给春美的。而此时在监狱里的キミ子，虽然事情并未如自己所计划的那样发展，但目前的状况已经很令其满意了，她所等待的就是夺回绫里家本家地位的那一天……

2月10日，案件重新开审的日子，目前里院修验洞的解锁仍在进行中，但あやめ并不在那里，她今天将作为公诉方证人出庭进行所谓的真相告白。今天的检察官对手似乎又换回ゴドー了，甚至连法官也换人了，因为昨天的那位法官突然发了高烧而卧床不起，今天就由他的哥哥来顶替他，其实也就是我们常见到的那位大叔啦，只是现在才知道他们居然还是两兄弟。

同日上午，地方法院，第七法庭

出庭的证人是あやめ，先还是例行的询问和熟悉案情，今天一开场あやめ却直截了当地承认自己将在里院遇害的天流斋大师的尸体搬到了叶樱院，并做了相应的处理，但肯定地告诉大家自己没有杀人。这几乎出乎大家的意料，但是在成步堂看来，这样的あやめ，绝对是反常的。

开始正式的供词，**证言九《真宵的“罪行”》**：那天晚上我到里院后，在中庭看到了发生的一切，我看见真宵姐姐被绘里守老师用法杖殴打，她几乎快昏了过去，就正当老师打算给她致命一击的时候，真宵姐姐拼命抢过武器，应该算是正当防卫吧，真宵姐姐是没有责任的。

成步堂对证词中的绘里守老师用小刀刺真宵表示异议，あやめ也追加了证词：老师丢掉了手杖……掏出了怀中的小刀。成步堂表示绘里守的手杖本来就装了刀的，她没有必要丢下手杖再另外换凶器。再针对绘里守要取真宵命的说法出示“天流斋エリス”进行纠正，告诉大家，其实她就是真宵的母亲绫里舞子，至于母亲会杀害自己17年未见的女儿和丢下手杖再另换凶器的说法确实也是难以成立的。不过ゴドー拿出那把在现场发现的插在松树上的小刀，上面沾有被害的血迹，并送交法庭紧急化验，表示这便是凶器的最佳证明。（得到小刀）

证言十《两人的搏斗》：真宵被杖打到，立刻就昏了过去，但后来她夺过了绘里守的武器，绘里守反过身，背靠着灯柱准备逃，真宵就那样用刀刺去，绘里守握住刀拼命挣扎，但最终还是倒了下去。

成步堂觉得今天あやめ的证词非常可笑，因为太多漏洞了，出示“天流斋エリスの解剖记录”，上面清楚的记录了被害者是背部中刀失血过多而死，伤口很明显是在背部，可是证词中明明说了是背靠着灯柱，而依照あやめ的说法显然也是腹部中刀，这与实际情况相悖。可聪明的ゴドー还是会想办法为公诉证人圆场，他说也许是由于光线的原因难以分辨对方和判断位置才出现了以上这些大家难以理解的地方，接着他还出示“灯柱”加入法庭记录，本想表示这个灯柱难以点燃了，但是呈于法庭上后最令大家吃惊的还是灯柱上的那两个倒写的真宵名字的血字，不过对于这一点，ゴドー却并不知情，于是法官要求开始立证：绫里真宵杀害天流斋エリス。

证言十一《あやめ的事后处理》：绘里守死后……我叫了真宵姐姐，我想她是想照仓院里的规矩不得不为死者超度，所以我一个人把尸体搬出了里院，到了おぼろ桥把尸体放了下来拖着走，然后用摩托车把尸体搬到了叶樱院，为了掩饰伤口，我就制造了她死于七支刀的假象。（得到灯柱）

寻问第三句关于用摩托搬运尸体的问题，成步堂提到照片上显示只有一条车辙，あやめ便答道因为出去的时候在下雪所以就被掩盖了，而案发时雪已经停了，所以才会只留下一条痕迹。成步堂要求将该句话列为证词，便接着质疑该句，出示气象记录，根据上面的记录，雪是在10点50分才停的，而那个时间是不可能通过吊り桥的，因





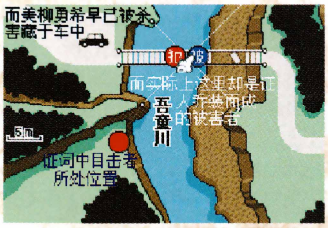




为雪停前5分钟桥已经遭受落雷而着火了，法官已经无法忍受证人的再三的不真实证词，好在又是ゴドー来圆场，因为不管是否能通过吊桥，至少最后尸体在叶樱院被发现已是不争的事实了，这就是最完美的证明。

法官再给あやめ最后一次作证言的机会，**证言十二《搬运尸体的方法》**：尸体除了从桥上拖过去外别无他法。这一点我肯定是不会记错的，至于下没下雪倒是小事，除此之外还能有其他通过被雷击着火后的吊桥的方法吗？（得到おぼろ桥の写真）

质疑最后一句，拿出矢张当晚的写生，将这张写生和那张吊り桥照片对比，发现其中的矛盾，指出上面的绳索处，在写生中的绳索是从栏杆上方拉住的，而照片中现实的桥却是从下方，虽然这一点在ゴドー眼里看起来是很可笑，但是当时的矢张是在那里等自己的心上人，显然是不可能等到的，等累了的他就在那睡着了，等雷击发生他醒来后，在那个瞬间，他是处于仰卧状态的，他也将以那个状态所看到的画了下来，也即是上下颠倒的，这也就不难解释之前他画中的疑点了，特别是那个本应该飞在空中的尸体，现在看来，其实应该是以振子的方式从桥下通过绳子荡过去的。出示吊り桥的照片，表明因为事发突然，犯人只有临时用被雷击烧断的绳子绑住尸体，再出示水晶，正好解释了当时其下落点与实际符合，再加之尸体在对面掉下来的证





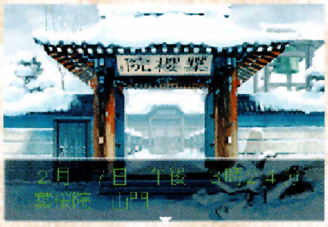
据可以说明，那便是验尸报告，里面清楚地写到被害者死后曾经从3米高的地方掉下，而理论上利用振子的下落点也刚好距地面3米。不过ゴドー又提出自己的异议，因为依照成步堂的推论，应该还有个帮凶才能把尸体搬运到叶樱院才可以，法官也要求成步堂指出帮凶可能会是谁。出示あやめ，因为只有她有办法用雪地摩托车搬运尸体。ゴドー指出有证据显示あやめ当晚是在里院，但成步堂也有证据表明有人在叶樱院看见了她。这样子惟一的解释便是当晚有两个一模一样的被告分别在里院和叶樱院。此时早就觉得あやめ不正常的成步堂也终于找到机会揭露站在这里作证的这个人的正体了，现在证人席上的这个人就是美柳ちなみ。大家都感到惊异，因为美柳ちなみ上个月已经被执行死刑了，不过成步堂提醒大家作为仓院流灵媒的后代，是能够借用灵媒师身体现身的。也就是当晚美柳ちなみ被灵媒出现在里院，而她的双胞胎妹妹あやめ则在叶樱院。而现在眼前这个ちなみ与之前被拘留的あやめ调包出现在这里的机会也只有一个，那便是昨天去修验洞时あやめ和御剑一起的那段“空白”时间。因为有地震恐惧症的御剑在里院地震当时晕了过去，也正是这一段时间，あやめ被调包换成了ちなみ。

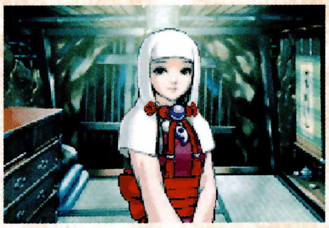
到了这个份上，ちなみ也没有否认自己的真实身份，并且十分得意作为死者的自己倒是不会被法律所能制裁的。照例进行证言。**证言十三《计划》**：所有的计划都是在我死后开始的，是“为了让女儿继承家业”的绫里キミ子的计划，只要杀死绫里真宵就可以了，我只有附身在あやめ身上，并嫁祸给她，这确实是个疯狂并且无聊的计划，但是似乎成功了！

依次寻问她的证词，了解到她上个月是被执行绞刑而死的，似乎死得很不痛快，而至于这个计划，是在死前都计划好了的，去年进监狱的キミ子在里面遇到了死囚ちなみ，为了让春美成为绫里家的当家。不过听得出来ちなみ对于自己的亲生母亲キミ子似乎有一大堆的不满，因为小时侯也是キミ子抛弃了她和あやめ的，看来ちなみ之所以会成为歹毒的人，多少也与其家庭有些关系吧，从小就缺爱的孩子……而更加歹毒的キミ子为了得到当家之位，甚至于牺牲自己的女儿也在所不辞，看来真是有其母必有其女啊，而整个事件春美却并不知情。至于ちなみ在叶樱院被界忌尼目击后要嫁祸给あやめ的原因，那是因为在她看来，あやめ是背叛者，所以对于自己被嫁祸，她是不会有任何怨言的。对于キミ子的这个计划，ちなみ也已经不只一次的用“无聊”的字眼来形容，对于要帮助キミ子来完成这个计划的原因，也完全是出于自己别有用心的目的。追加证词：“你知道我们要杀绫里真宵的目的吗？”质疑出示“绫里千寻”，说道，对于死人来说，死人间的复仇就是精神上的，只要能让绫里千寻痛苦，那便是复仇成功了，而现在能让她痛苦的就只有杀死她惟一的妹妹绫里真宵，那晚召唤ちなみ出来的正是绫里舞子，利用舞子的身体与真宵搏斗，但由于意识模糊了，便只好在灯柱上写下真宵的名字，这样的话她也逃不掉法律的制裁，因为给ちなみ所在舞子身体致命一击的也正是她。随后意识模糊消失后的ちなみ来到了黑暗的修验洞，因为门上有锁而被关在了那里，但是只要自己没看到真宵的尸体，就不会罢休而回到冥间。正好早上有人进了这里，那便是地震后来的あやめ，所以ちなみ将她关了里面，自己走了出来，完成调包。

就在这个时候，电话响起，是搜救队向ゴドー汇报情况的，在修验洞里只发现了あやめ，而没有真宵。照ちなみ的说法，真宵是由于杀死了自己的母亲而过于自责，最后只得选择跳向吾童河寻短见。就在大家都很悲伤的时候，ゴドー突然想到了真宵是不会从那里跳河的，因为当时的桥已经烧坏了，要是跳河的话只可能从里院那边跳下来，并提醒成步堂好好想想，选择“叶樱院的平面图”，很显然从里院那边全是岩石的地方是不可能投河的，这对于11年前也曾跳过吾童河的ちなみ来说再清楚不过了，既然真宵没在洞里也没有跳河，那么真宵现在所在的惟一地点，那就是——法庭内！

这一点倒是让美柳ちなみ十分诧异，成步堂问她现在为她做灵媒出现在这里的人是谁，她自然答道是春美，成步堂得意地告诉她，可是事实证明春





美还并不能为她进行灵媒，春美也曾试过，但失败了，原因是在那之前已经有人为ちなみ灵媒过了，而现在惟一剩下能够进行灵媒的人，则只有——绫里真宵！！！

ちなみ的目的便是杀死真宵，而给要杀害自己的人做灵媒的目的便是看住这个人而让这个人无法伤害到自己，真宵没有自杀，也不可能藏在无处可藏的里院，而最安全的地方，便是藏在ちなみ的身体里，因为一直以为是春美在给自己做的灵媒，所以ちなみ也就没有注意到这一点。真宵不可能从里院投河，所以能从孤立的里院消失的惟一的也是最后的方法便是藏在美柳ちなみ的身上。

ちなみ不相信真宵会用这么聪明的方法，就在她纳闷是谁想出这个法子告诉真宵时，这时想起了一个熟悉的声音，来自于——绫里千寻，这次的灵媒，才是春美进行的。千寻和ちなみ，这对宿命的敌人，终于又再次见面了。

千寻告诉ちなみ，那晚就在真宵与ちなみ搏斗的过程中，真宵也曾出现过短暂的意识消退，当她恢复后便立即在修验堂进行灵媒招来了千寻商量对策，千寻交代了真宵去做两件事，一是给ちなみ灵媒，让她不能自由，二则是在救援队到来之前将自己关起来，而上那些锁的人居然竟是真宵自己。之所以那样命令真宵是为了防止春美灵媒ちなみ成功，那样的话，事情将发展得不可收拾，美柳ちなみ一定会利用春美的身体去杀害真宵。

成步堂开始嘲笑着ちなみ这十多年所做的，几乎全是失败的计划，从诱拐诈骗、假扮勇希到意图谋杀他，最后却不得不错杀他人而令自己被判死刑，这次也是个失败的计划。几近疯狂的ちなみ已经受不了如此的精神攻击而咆哮着，千寻又接着总结性的对她说出了一番回味悠长的话：“ちなみ……你明白了吗？你从没有赢过我……即使死了也依然战胜不了我。在我面前，你将永远蒙羞！”

在千寻和成步堂两人轮番的言语刺激下，万恶的美柳ちなみ也终于有了她最后的收场，在惨叫声中伴随着魂飞魄散而消失……

ちなみ虽然消失掉了，但案件还并未结束，毕竟杀死舞子的元凶还没有找到，检察院也有最后的决定性的证人要传唤，审判暂时中断。在等候室里成步堂又和あやめ交代案情，当回忆到多年前的事时，她曾提到了姐姐第一次在法院认识成步堂的情形，也正是那天，ちなみ杀害了调查她的神乃木律师。至于本案，她承认自己确实给尸体动过手脚，那是当晚敲过熄灯钟回到自己的房间后，有人打电话给她，叫她骑着摩托去里院，但后来才发现去里院的道路坏了，那人又说不能将尸体留在里院里，所以那人将尸体用绳子荡了过来，あやめ接住了尸体，而为了防止出血，作为凶器的手杖是刺在里面









的，而为了掩盖手杖就是凶器，あやめ又在七支刀上做了手脚制造了一个假象。但当成步堂问到あやめ那个打电话给她的真凶是谁时，她表示这个是无论如何都不可以说的。

再次开庭，法官报告先前的小刀上血迹的检查结果，得出的结论是血迹并不是被害者的。最后的证人便是心灵上遭受巨大打击的真宵，因为当千寻将天流斋的真实身份告诉她之后，真宵还显得一时难以接受这样的结果。**证言十四《里院发生的事》**：那是我为在房间修行准备走向中庭时发生的，突然间有人打了我的头，我挣扎着逃向灯柱并拼命地喊着救命，突然我又似乎被什么暖和的东西裹住，然后我就失去了意识……

寻问第四句，真宵说自己当时拼命地叫喊就是因为还有最后的希望，至于这最后的希望则是感觉袭击者背后还有个人影，追加证词："借着灯笼的微光，我看见跟在坏人后的是个男人"。成步堂指出那个男人应该就是本案的真凶，是他从背后杀害了绘里守，而且真宵也应该认识那个男人并且还庇护了那个人，法官要求成步堂提示出可能的犯人，出示"ゴトー"，并要求法庭关掉灯便能知道那个男人的真实身份，这当然是针对ゴトー而去的，因为熄灯后，也只有他面具上的三条红光能够发出光亮，并求证真宵是否在现场看到过三条红光，显然这个时候的真宵刻意在隐瞒一些什么了。

继续听证词，**证言十五《关于犯人》**：我醒来时发现自己躺在里院，再回到中庭时，不知怎么回事现场已变样了，点燃火一看，尸体不见了，灯柱周围的雪也没了，如果是一个人干的话，我想应该是个男人。

全部询问完后，再询问第二句，至于真凶收拾现场的原因，因为这样做的原因完全是为了真宵，追加证词："都是由于我的原因，证据才全被清除了。"成步堂拿出灯柱质疑道，要是犯人真的是出于保护真宵而清理现场的原因，他应该有必要将这个白色灯柱上的血字也清理掉，而且这么明显的记号在清理现场时也不可能不注意到，惟一原因便是那个人的眼睛有问题而看不到那两个红字。正巧在本案所涉及的人员中，先前ゴトー检察官也居然没有发现灯柱上那么明显的字样，而眼睛有问题的他看不到白色上的红色，ゴトー此时也承认自己的眼睛确实看不到红色(色盲啊)。加之沾有血印的雪也是被铲去一大块，一般来说只用去掉表面的部分就可以了。这个时候的ゴトー，已经是最大的嫌疑人了。

还一心庇护ゴトー的真宵继续提供新的证词，**证言十六《案发后的里院》**：春美也被关在里院里的，天亮后我开始找人，但谁也没有找到，第二天修桥的时候正好在她'超脱'之间，ゴドー检察官那时是第一次来这里，他竟然首先去探望春美的情况。

首先询问最后一句后了解ゴドー也搜查到很多证物和信息，质疑第四句后拿出掛け轴，成步堂质疑ゴドー刚才的话里为何知道案发前这幅画上的内容，他又提到自己是事先知道这个犯罪计划的。于是再拿出燃えカス，这是1年前キミ子就计划好了藏在绫里家的，当春美发现时信已经开过封了，很显然是犯人读过并在那天知道了犯罪计划，但是犯人并不会知道那信藏在哪里的，不过要知道也不难，身为检察官可以自由出入监狱并偷听会面室里春美和キミ子的谈话，这样就会很容易地知道计划的内容。不过大家却很费解他这样做的目的，都认为他并没有保护一个与自己关系不大的人的必要。成步堂在此时又出示"绫里千寻"，ゴドー之所以保护真宵也都是因为她是千寻惟一的妹妹，而千寻却是ゴドー在律师事务所时最为关心的后辈，ゴドー不是他的本名，他原来的名字是"神乃木龙"。六年前尾井田美散自杀后，那次法庭的经历对千寻的伤害很大，而ゴドー也不得不承认自己当时确实是被她那种对委托人绝对信任的精神所折服了，所以他是绝对不会原谅美柳ちなみ的，之后他和千寻继续对那起诱拐案作了调查，然后将ちなみ约了出来，是在法院的咖啡厅，可万万没有想到的是美柳ちなみ居然在神乃木爱喝的咖啡里下了毒。虽然当时对外声称是杀人案，其实他也只是深度睡眠，因为毒渗进了他的神经中枢，所以神乃木失去了视力，头发也变不回之前的颜色了，一直睡了5年，醒来后才发现自己深爱的女人已经死了，自己憎恨的女人也成了死囚，千寻帮自己复了仇，自己活着的理由也只有两个了，一是成步堂，因为那个时候可以保护千寻的只有他，所以千寻的死他应该付上全部责任，自己成为检察官的目的就是要将其打败；而另一个理由便是绫里真宵，未能保护千寻的他出于自责便发誓要保护好她惟一的妹妹真宵，特别是面对凶险的キミ子对绫里家本家位置的虎视眈眈。

当神乃木他预感离那个该保护真宵越来越近的时候，偷听了キミ子企图后的他联络了两个人准备一同破坏那个计划，一个是失踪多年的仓院流的当家绫里舞子，一个是僧尼あやめ。由于仓院流和政界的联系密切，所以作为检察官的ゴドー能够很轻易地找到已化身为连环画作家的舞子，为了保护自己的女儿，她还改装了自己的手杖，在里面装入了刀，甚至也都作好了牺牲掉自己的准备。当晚其实只要阻止春美招魂便能粉碎キミ子的计划，可是她并没有去舞子的房间，所以舞子只得自己灵媒将ちなみ附在自己身上而不是避免春美的灵媒。因为无论如何都要保护本家惟一的传人真宵，所以他们为了在里院为了阻止美柳ちなみ，舞子选择了牺牲自己。

神乃木要承认的也即是以上这些，但问题是杀死被害的元凶总得找出来，就目前的情况来看也只可能是神乃木和真宵中两人中的一个，神乃木不会就此认罪，因为他要看看成步堂究竟能用如何完美的方式找出真凶。而真宵也刻意隐瞒了一些事情，先前在医疗室千寻已经告诉她所有的一切了，所以她才会袒护神乃木这位一直保护自己的人。

在法官大叔的拜托下，真宵进行最后的证词陈述，**证言十七《案发当晚犯罪瞬间》**：我那时看到了一阵红光，她满身是血，我刚想向人求救去，但是她没死，这时我背后也遭到攻击，突然红光消失了，接着我便眼前一黑，那一瞬间我听到了可怕的惨叫，终于美柳ちなみ被击倒了，但我也丧失了意识。

寻问第五句关于红光消失后听到声音，但真宵却说倒像是男人的声音，但证词又出现疑点啦，犯人发出惨叫前血已溅到了证人，而手杖已经在被害的体内了，所以使犯人惨叫的凶器应该是其他的东西。成步堂拿出那把先前化验了并证明了所沾不是被害人血迹的小刀，很显然，上面的血迹一定是凶手的。不过这回居然是真宵出来表示异议，因为神乃木当时并没有机会换上新衣服来掩盖被划破的地方，并且其身体上也没有任何伤口，她要求成步堂具有说服力的论证。成步堂从容地指向神乃木，他说隐藏的伤口其实就在他的面具下面，当时本应是他的面具上发出的红光之所以突然消失，那是因为面具被打飞，而那声惨叫则是因为小刀所刺的伤痕就在他面具所遮掩的脸上。

看到成步堂如此完美地指证了自己，神乃木也很爽快地认了罪，并欣慰地承认他是千寻的接班人。至于他当时杀人时的心情，也不仅仅是出于对真宵的保护，同样还有对美柳ちなみ无尽的仇恨。

终于全部都要结束了，不过あやめ作为神乃木的同犯也将受到法律的制裁，这时她还有些话要对成步堂说，其实之前曾提到过的歉意便是6年前自己欺骗了他，因为姐姐ちなみ只和成步堂见过两次，一次是在法院"命运的相会"，另一次便是菊田吞三被害案件的法庭上，其余时间和成步堂一直在一起半年的其实就是她，あやめ，因为阻止不了姐姐，并且还被视为背叛……

同日上午4点51分　地方法院　被告人第一等候室

在大家的一片欢声笑语中，一切，终于都结束了……

结束语——历时三年半的逆转系列，也许在本作就将划上一个圆满的句号了，正如同终极无间的无间道一样，随着绫里家斗争的结束，影子主角绫里千寻、十恶难赦的美柳ちなみ以及最后才揭开其真实身份的神乃木龙都为这部传说中的终结篇奉上了完美地谢幕，能有这样深度剧情并即将搬上银幕的游戏，是绝对值得我们去回味和珍藏的。（在此感谢丁立 君和http://eivle.go.nease.net逆转事务所站长 汐海未来 对于本人在攻略过程中的无私帮助）

第5话 法庭部分 I

证人：畀忌尼			
证言一 ～事件当夜のこと～（关于事件当夜）			
证言及追加行动详细		行动/答案	出示证物/追加行动
①	あの晩、オバサンは《奥の院》で修验者さ—— 那晚，大娘我在‘里院’对修行者授课		
②	でも……こう见えて、オバサン。コシが恶—— 但是我腰不好，疼得很厉害		
③	だからね。あやめにアトを任せて叶樱院に—— 所以我把一切交给了あやめ自己回叶樱院去了	つきつける	证物：あやめの证言书 追加证词A
④	奥の院って、おフロがないから。オバサン—— 在里院没法洗澡，所以我跑到叶樱院解决去了		
⑤	さて、返ろうか……ってときに！みみ、见—— 就在我要回里院地时候。我看…看到了那个！		
A	あの子、ちゃんと奥の院に来たわ。夕食の—— 那孩子来里院时穿着和吃晚饭时一样的衣服	つきつける	证物：あやめのずきん
证言二 ～入浴后、目击したこと～（入浴后看到的事情）			
①	おフロから出て、11时ごろ……奥の院か—— 洗完澡出来大约是11点		
②	そのとき……境内のほうから物音が闻こ—— 应该是回里院的时候了	つきつける	证物：天流斋エリスの解剖记录
③	あ……あやめが！　え、エリスさまを……—— 这时候我听到境内有声音		
④	エリスさまは、境内に面したカド部屋にい—— 我冲出去看到あやめ拿着刀，莫非想把老师她		
⑤	そこからつき落とされたあと、カタナで刺—— 绘里守老师倒在角落的房间里，是被刀刺的吧		
证言三 ～さらに详しい状况～（更详细的情况）			
①	オバサンが见たとき、カタナはもう、刺さ—— 大娘我看到的时候，刀已经刺下去了		
②	考えてみれば、あの子が刺した瞬间は、见—— 我并没有看到那孩子用刀刺老师的情形		
③	オバサン、あんなに血ィが出るのを见たの—— 我第一次看到血吓得昏了过去	ゆさぶる	追加证词A
④	それで、キゼツしちゃったのよねェ。ムリ—— 这很少见吧，我也没办法啊		
⑤	それで、目がさめたら……供子さまが、エ—— 我睁开眼时，看到供子老师把绘里守老师刺倒		
A	根本まで刺さった凶器を拔く瞬间は见た—— 主要是因为那瞬间看到了凶器，锋利且又直又长	つきつける	证物：七支刀
证言四 ～"凶器"のゆくえ～（凶器的去向）			
①	オバサンが、事件を目击したのは11时ご—— 大娘我在11点的时候目击凶案		
②	事件の通报をたのんだあと、山门のトコロ—— 马上就想到报案，于是向山门走去		
③	そこに……スノーモービルが走ったアト—— 那里地上有摩托车碾过的痕迹		
④	おぼろ桥まで步くと15分だけど、あれを—— 步行到吊桥要15分钟，用那个的话不到5分钟		
⑤	オバサンがキゼツしたあと、凶器を吾童侧—— 大娘我昏倒时，凶手可以乘机把凶器扔到下桥		
⑥	あやめなら、それができた。スノーモ—— あやめ的话就行，而且她也会驾驶摩托	つきつける	证物：シュプールの写真 追加选择A
A	立证选择		ムジュンしている
B	追加证据选择		气象データ、现场写真
C	スノーモービルを见たかもしれない		人物：矢张　政志
得到新证物：シュプールの写真			

证人：矢张政志			
证言五 ～事件当夜、目击したこと～（案发当晚看到的）			
证言及追加行动详细		行动/答案	出示证物/追加行动
①	オレ、あの晩は星を见てたわけ。あの、山—— 那天晚上我在看星星，就在深山的小屋里		
②	そりゃ、桥のあたりへは何回か足を运ん—— 我在桥的周围徘徊不止		
③	す、スノーモービルなんて见かけなかったぜ！ 没有看到什么摩托车之类的		
④	あの晩はオレ、桥のトコロじゃアダレにも—— 当晚我站在桥那谁也没碰见	つきつける	人物：成步堂龙一

证言及追加行动详细		行动/答案	出示证物/追加行动
⑤	待っていた子にはフラれちまって。		
⑥	オレってば、ヒトリぼっちなのさ。		
证言六 ～事件当夜、目击したこと2～（案发当晚看到的2）			
①	山小屋に行ったのが9时ごろだから……—— 我到小屋的时候已经9点了		
②	フトンの上に寝ころんでいたら……目の—— 所以10点半一到我就准备上床睡觉了		
③	そして、窗のそとで……おぼろ桥がメラメ—— 突然眼前闪过白光……那不是おぼろ桥吗		
④	カミナリが鸣ってたけど、すぐに见に行っ—— 怎么烧起来了？还打起了雷，我马上赶去看	ゆさぶる	追加选择A
⑤	そこで、成步道と会ったワケ。……オレと—— 于是在那碰到了成步堂		
A	选择“なぜ、人を呼ばなかった”		追加证词B
B	桥のところへついて、1分もしなううちに—— 到桥那1分钟都花不到，路上碰到了成步堂	つきつける	证物：气象データ
证言七 ～空白の15分间～（空白的15分钟）			
①	オレ、天流斋よ。ゲージュツ力よ。やるこ—— 我是天流斋！是艺术家哈		
②	スケッチしてたんだ！桥の前で！もう、ム—— 我当时心血来潮所以就决定在那里画画	ゆさぶる	追加选择A
③	オレの感じたショーゲキを……见たまま、—— 就在桥那，我画得很陶醉		
④	……气がついたら火は消えていて、ヤツが—— 我醒来时火已经灭了，只见本子掉在地上		
A	选择“绘を提出させる”		追加证词B
B	あやめちゃんが、飞んだんだよ！白いずき—— 当我专注写生的时候，あやめ戴着白头巾飞出来	つきつける	证物：あやめのずきん
证言八 ～あやめが飞んだ证据！～（あやめ出现的证据）			
①	おぼろ桥のたもとに行ったとき、彼女はも—— 我走到おぼろ桥附近的时候，她不在了		
②	オレ……彼女がシンパイで、そのへんを探—— 我很担心她所以在附近到处找她		
③	そして、雪に半分埋もれかけた、キレイな—— 然后看到被半埋在雪地里的水晶		
④	きっと、あやめちゃん……かわりのずきん—— 肯定是あやめ用头巾包着的吧		
⑤	あの晚、水晶をなくしたヤツ、他にいるワ—— 那晚不会还有别人拿走水晶吧	つきつける	证物：被害者のツエ 选择“立证できる”
得到新证物：水晶、シュプールの写真			

第5话 法庭部分 II

证人：あやめ			
证言九 ～真宵の《犯行》～（真宵的《罪行》）			
证言及追加行动详细		行动/答案	出示证物/追加行动
①	あの晩、奥の院へ行って……中庭で、见て—— 那天晚上我到里院后，在中庭看到了一切		
②	エリスさまが、手に持ったツエで真宵さま—— 看到真宵姐姐被绘里守老师用法杖殴打		
③	真宵さま、おヨロめきになって……エリス—— 真宵已昏过去了，エリス老师打算给她致命一击	ゆさぶる	选择“引っかかる” 追加证词A
④	真宵さまは、それを必死にかわして武器を—— 真宵姐姐拼命抢过武器……		
⑤	あれは、正当防卫でしたわ！真宵さまにセ—— 真宵姐姐没有责任！		
A	ジャマなツエは舍てて……フトコロから、—— 她丢掉了手杖……掏出了怀中的小刀	つきつける	证物：被害者のツエ 追加选择B
B	命を夺おうとするはずはない		天流斋エリス
得到新证物：小刀			
证言十 ～ふたりの《格斗》～（两人的搏斗）			
①	ツエで殴られた真宵さまは、一瞬おヨロめ—— 真宵被杖打到，立刻就昏了过去		
②	エリスさまの攻击をかわして、凶器を夺い—— 但是后来她夺过了绘里守的武器		
③	エリスさまは、逆に追いつめられ、灯ろう—— 绘里守反过身，背靠着灯柱准备逃		
④	真宵さまは、そのまま小刀でエリスさまを—— 真宵就那样用刀刺向她	つきつける	证物：天流斋エリスの解剖记录

	证言及追加行动详细	行动/答案	出示证物/追加行动
⑤	エリスさまは、小刀をふりったのですが—— 绘里守握住刀想拼命挣扎，但还是倒了下去		
得到新证物：灯ろう			
证言十一　～あやめの《后始末》～(あやめ的事后处理)			
①	エリスさまが亡くなって……私、真宵さま—— 绘里守死后……我叫了真宵姐姐		
②	仓院流の家元をつぐお方を、お守りしな—— 我想她是照仓院里的规矩不得不为死者超度		
③	だから……私がひとりで、死体を奥の院—— 所以我一个人把尸体搬出了里院		
④	おぼろ桥の上を、死体を引きずって、わた—— 到了おぼろ桥那把尸体放了下来拖着走	つきつける	证物：气象データ
⑤	そして、スノーモービルで死体を叶樱院に—— 然后用摩托车把尸体搬到了叶樱院	ゆさぶる	追加选择B
⑥	死体の伤をかくすため……七支刀で、细工—— 为了掩饰伤口，我就制造了死于七支刀的假象		
A	……事件が起こったとき、雪はもうすっか—— 案发时已经积起了雪	ゆさぶる	
B	そして、スノーモービルで——		シュプールのこと
	注：行动顺序⑤→A→④		
证言十二　～死体を运んだこと～(搬运尸体的方法)			
①	桥をわたる以外に、死体を运ぶ方法は、あ—— 尸体除了从桥上拖过去外别无他法		
②	だから……きっと、私……カン违いしてい—— 这一点我肯定是不会记错的		
③	雪が降っていたのか、どうか……？そん—— 至于下没下雪到是小事		
④	それとも……燃え上がった桥をわたる方—— 还有其他通过被雷击着火后的桥的方法吗	つきつける	证物：ヤハリのスケッチ
A	选择：ムジュンしている；照片选择左上和右边上的		
B	证物选择：おぼろ桥の写真→おぼろ桥の写真→天流斎エリスの解剖记录		
C	人物选择：あやめ→美柳ちなみ→"一度だけあった"→御剑怜侍		

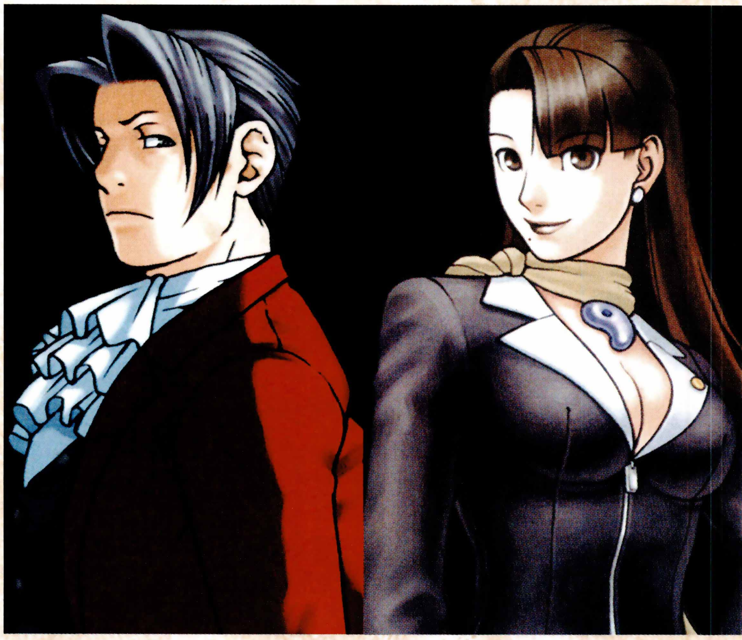
证人：美柳ちなみ			
证言十三　～计画～			
	证言及追加行动详细	行动/答案	出示证物/追加行动
①	……すべての计画は、アタシの死によって—— 所有的计划都是在我死后开始的	ゆさぶる	
②	《自分の娘を家元にする》……绫里キミ子—— 是"为了让女儿继承家业"的绫里キミ子的计划	ゆさぶる	
③	そのためには……、绫里真宵を暗杀して—— 只要杀死绫里真宵就行，就交给我去办了	ゆさぶる	
④	真宵を杀す役は、アタシ。その罪はあやめ—— 我只有附身在あやめ身上，并嫁祸给她	ゆさぶる	
⑤	ちょっと、计画は狂ったけど……どうやら—— 的确是个疯狂的计划，但是我似乎成功了	ゆさぶる	全部ゆさぶる后追加证词A
A	绫里真宵を杀した理由……そも《目的》が—— 你知道我们要杀绫里真宵的目的吗	つきつける	人物：绫里千寻
B	身を投げられない理由		叶樱院の见取り图
C	真宵ちゃんがいる场所		法廷内のどこか
D	先に灵を呼んだ人		绫里真宵

证人：绫里真宵			
证言十四　～《奥の院》で起こったこと～(里院发生的事)			
	证言及追加行动详细	行动/答案	出示证物/追加行动
①	はなれの间で修行の用意をして、中庭を通—— 那是我为在房间修行准备走向中庭时发生的		
②	いきなり、あの。だれかにアタマをポカッって 突然间有人打了我的头		
③	あたし、よろめいてしまって……灯ろうに—— 我挣扎着逃向灯柱		
④	思わず『助けてください！』って……叫ん—— 拼命地喊着救命	ゆさぶる	选择"最后の希望" 追加证词A
⑤	次の瞬间……あたしの身体に、何かあたた—— 突然我似乎被什么暖和的东西裹住		
⑥	あたし……そのまま、气を失っちゃいまし—— 然后我就失去了意识		
A	灯ろうのあかりで见えたんです。ワルモノ—— 借着灯柱的微光，我看见跟在坏人后的是个男人	つきつける	证物：灯ろう 追加选择B
B	人物选择：犯人の正体	ゴドー	
证言十五　～《犯人》について～(关于犯人)			

①	……气がついたら、あたし…奥の院に、寝—— 我醒来时发现自己躺在里院	ゆさぶる	
②	中庭に返ってみると……なぜか现场はす—— 我回到中庭，不知怎么回事现场已变样了	ゆさぶる	
③	かがり火が燃えていて……死体が、消えて—— 点燃火一看，尸体不见了	ゆさぶる	
④	灯ろうのまわりの雪も、キレイになくなっ—— 灯柱周围的雪也没了	ゆさぶる	
⑤	それを、ひとりでやったんだから……男—— 如果是一个人干的话，我想应该是个男人	ゆさぶる	
●	全部询问后，再度询问②	ゆさぶる	追加证词A
A	あたしのために……证据をゼンブ、かたづ—— 都是因为我的关系，证据才全被清除了	つきつける	证物：灯ろう 追加选择B、C
B	选择："文字に气づかなかった"		
C	人物选择		ゴドー
证言十六　～事件后の《奥の院》～(案发后的里院)			
①	《奥の院》侧には、はみちゃんも闭じこめ—— 春美被关在里院里		
②	夜が明けて、人を探したけど……だれもい—— 天亮后我开始找人，但谁也没有找到		
③	次の日、桥が修理されたときあの子は《は—— 第二天修桥的时候她完全'超脱'了		
④	ゴドー检事は、そのときに初めて《奥の院—— ゴドー检察官那时是第一次来这里	つきつける	证物：挂け轴 追加选择A
⑤	まっ先に、はみちゃんを见つけて元气づけ—— 竟然首先去探望春美的情况	ゆさぶる	选择：ゴドーの搜查
A	犯行计画を知っていた证据		燃えカス
B	人物选择，ある人物		绫里千寻
	注：行动顺序⑤→④		
证言十七　～事件当夜？犯行の瞬间～(案发当晚犯罪瞬间)			
①	あたし……あのとき、赤い光を见たような—— 我在那时看到了一阵红光		
②	助けを求めようとしたら……血がふりか—— 她满身是血，我刚想向人求救去		
③	でも……《彼女》は死ななかった。背后の—— 但是她没死，这时我背后也遭到攻击		
④	突然、赤い光が消えて……あたりは、暗に—— 突然红光消失了，接着我便眼前一黑		
⑤	……そして、その瞬间！恐ろしい悲鸣が闻—— 那一瞬间我听到了可怕的惨叫	ゆさぶる	选择："ムジュンしている"
⑥	やがて……美柳 ちなみは倒れて、あたし—— 终于美柳ちなみ被击倒了，但我也丧失了意识		
	凶器选择		小刀
	"伤を隐した场所"选择		人物：ゴドー

"真宵は谁のために强くなれるのか"选择：绫里春美

图&文／nakazawa





戦国無双

SENGOKU MUSOU

文/LIGHT

PS2	厂商：KOEI		发售日：2004.2.11
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

操作&系统要素

1 按键操作

□……………………通常攻击
△……………………蓄力攻击
○……………………无双奥义
X…………………………跳跃
L1………防御，换位移动
L2…………………地图切换
R1…………………间接攻击
R2…………………………回避

2 基本连续技

□连续技
LV1□□□□
LV2□□□□□□
LV3□□□□□□□□

△连续技
LV1△
LV2△△
LV3△△△

C1连续技
LV1□△
LV2□△△
LV3□△△△
C2连续技
LV1□□△
LV2□□△△
LV3□□△△△

C3连续技
LV1□□□△
LV2□□□△△
LV3□□□△△△

3 特殊操作

(1)受返：防御对手攻击时，掌握适当时机先按△再按L1防御即可发动。专用反击技。
(2)弹矢：受弓矢攻击时，掌握适当时机可用武器将弓矢弹回反击敌人。
(3)二段跳：限服部半藏及女忍者使用，按X跳跃中再按X可再跳一下。
(4)紧急回避：移动中按R2倒身回避敌人攻击。紧急回避中为无敌状态。



4 属性攻击

红莲——炎攻击，小陨石从天而降。
冻牙——冰攻击，冻住敌人一段时间不能行动。
闪光——雷攻击,周围出现落雷,范围内敌人都受伤害。
夜叉——吸收敌人体力补充自身。
修罗——类似斩属性的即死攻击。
属性攻击发动条件：
(1)装备带有属性的武器
(2)购买属性攻击技能
(3)无双槽蓄满

5 武将成长系统

战国无双系列中，武将依靠在战场赚取勋功值来促进成长。
勋功值入手法：
(1)根据破敌数目（击破敌大将/军团长/武将/队长）有不同勋功。击破杂兵不得勋功。
(2)破坏物品、击倒敌将有时会跌出小判或金块等勋功物品，拾起可得勋功。
(3)达成任务(击破敌将、移到特定地点、救出友军等)可得到一定勋功。

6 战后评价

战役结束后，会根据武将的表现得到相应的评价，武将获得勋功、技能点并提升基本能力。评价由低到高依次为E-D-C-B-A-S。武将基本能力的上升只能依靠战后评价，不同评价指标会影响不同基本能力的上升数值。

过关时间：移动力、骑乘攻击力、骑乘防御力
勋功道具：武器攻击力、武器防御力
任务达成：跳跃力、回避力
奥义评价：间接攻击力、间接防御力

7 骑马作战

本作中马匹的种类有普通马、白马、黑马、血汗马和松风。后三种马可踢武将。与三国无双系列不同，马也具有耐久力，耐久力为0武将才会落马（遭铁炮攻击直接落马）。





全角色出现条件



等级	名称	攻击力
LV1	两镰枪（4）	+14
LV2	十文字枪（6）	+24
LV3	月形十文字枪（8）	+31
LV4	红交龙牙（8）	+42
LV5	炎枪素戈鸣（8）	+47

LV5武器附加能力：红莲 体力+50 无双+27 攻击+40 防御+38

LV5武器入手：第五章上<大阪夏の阵>。将松平忠直、前田利常诱至真田丸，击破国崩し炮部队，回本阵，后立刻赶往毛利胜永防守的西门，防止伊达政宗入城。杀入德川本阵，陷入重围后杀敌直至开门，击破数到1000人以上左中央城寨附近出现输送部队。



等级	名称	攻击力
LV1	剑玉・梅（4）	+12
LV2	剑华玉・藤（6）	+22
LV3	剑美玉・百合（8）	+29
LV4	如意宝珠・堇（8）	+40
LV5	木花开耶・樱（8）	+45

LV5武器附加能力：闪光 攻击+44 防御+39 间接攻击+39 无双增加量+40

LV5武器入手：第三章<姊川之战>。不执行任何任务，浅井军发动突击后打倒来袭的美浓三人众，地图左下出现输送部队（向上移动）。



等级	名称	攻击力
LV1	番伞（4）	+13
LV2	舞伞（6）	+23
LV3	舞斗伞（8）	+30
LV4	流泉月花（8）	+41
LV5	日影天钿女（8）	+46

LV5武器附加能力：红莲 防御+41 间接攻击+33 跳跃+49 攻击范围+37

LV5武器入手：第三章<伊势长岛の舞>，紧随石川五右卫门一起行动，打倒森兰丸、明智光秀、服部半藏，地图上方出现输送部队（到达丹羽长秀所属铁炮队所在的斜坡上方的门停止）。

*打倒森兰丸等3人前不要远离五右卫门。



等级	名称	攻击力
LV1	将配（4）	+16
LV2	将军配（6）	+26
LV3	风林火山配（8）	+33
LV4	国士无双（8）	+44
LV5	天孙降临（8）	+49

LV5武器附加能力：红莲 防御＋45 骑乘攻击＋45 骑乘防御＋43 攻击范围＋50

LV5武器入手：第五章<川中岛宿命战>。制压善光寺，防卫茶臼山和海津城，打倒前田庆次，单骑突袭上杉本阵，地图左下（前田庆次初期位置附近）出现输送队（向善光寺移动）。



等级	名称	攻击力
LV1	石割り（4）	+16
LV2	岩破り（6）	+26
LV3	狱崩し（8）	+33
LV4	魁伐折罗（8）	+44
LV5	轰雷建御雷（8）	+49

LV5武器附加能力：闪光 体力+49 间接防御+27 移动+49 回避+36

LV5武器入手：<大阪城无断侵入>。一层取得全部宝物，打倒胁坂和女忍者くのいち。上二层打倒石田三成、小西行长、黑田官兵卫、片桐且元、加藤清正、福岛正则，进入全部房间，到阶梯前出现贵重物品报告。



等级	名称	攻击力
LV1	锁镰（4）	+13
LV2	伊忍镰（6）	+23
LV3	首稚镰（8）	+30
LV4	飞龙虚爪（8）	+41
LV5	暗牙黄泉津（8）	+48

LV5武器附加能力：夜叉 无双+40 间接攻击+45 移动+42 跳跃+32

LV5武器入手：第二章<三方ヶ原の战い>。击破小山田军，打倒来袭的敌武将守住阵形。奇袭入侵信玄本阵，封锁所有据点，右下方据点出现输送部队（向左移动）。



等级	名称	攻击力
LV1	野太刀（4）	+15
LV2	斩马刀（6）	+25
LV3	不动行光（6）	+32
LV4	覇王友成（8）	+43
LV5	神剑カムド（8）	+48

LV5武器附加能力：冻牙 防御+40 间接防御+48 移动+40 无双增加量+25

LV5武器入手：第三章<本能寺の变>。防止明智军侵入本能寺和火计阻止（击破火计部队）两项任务完成其一，南门正中出现输送部队（向右下的据点移动）。



等级	名称	攻击力
LV1	棒刀（4）	+13
LV2	神木刀（6）	+23
LV3	碎骨刀（8）	+30
LV4	龙神梵天丸（8）	+41
LV5	螺钿三日星（8）	+46

LV5武器附加能力：冻牙 攻击+45 骑乘攻击+35 无双增加量+32 攻击范围+39

LV5武器入手：第五章本能寺乱入，抢在明智光秀之前到达本堂，打倒光秀军和信长军的所有武将，本堂出现输送部队。



等级	名称	攻击力
LV1	二又矛（4）	+17
LV2	琴柱矛（6）	+27
LV3	皆朱枪（8）	+34
LV4	战神乐（8）	+45
LV5	天之琼侔（8）	+50

LV5武器附加能力：闪光 体力+50 攻击+50 骑乘攻击+46 无双增加量+25

LV5武器入手：第五章<川中岛腕试し>。打倒全部敌将（包括配下武将），地图右下方出现输送队（向上方移动）。

*注意景胜配下的齐藤朝信容易被己方援军五右卫门击破。



等级	名称	攻击力
LV1	无铭（4）	+14
LV2	无铭业物（6）	+24
LV3	备前近景（8）	+31
LV4	数珠丸恒次（8）	+42
LV5	灵剑布都御灵（8）	+47

LV5武器附加能力：闪光 无双+37 攻击+42 防御+45 攻击范围+28

LV5武器入手：第四章上<山崎の战い（羽柴战）>。先打倒天王山的守备头三人，然后到地图下方救出松田军，在庆次突击事件和敌增援事件发生前全歼守敌制压天王山，秀吉附近据点出现输送部队。

*增援前天王山制压是必须条件。击破输送部队后可直接打倒秀吉CLEAR。



等级	名称	攻击力
LV1	波刃刀（4）	+15
LV2	七握刀（6）	+25
LV3	七之灵刀（8）	+32
LV4	姬鹤一文字（8）	+43
LV5	天业云（8）	+48

LV5武器附加能力：冻牙 体力+ 50 间接攻击+47 间接防御+41 移动+45

LV5武器入手：第五章<川中岛宿命战>。攻陷海津城，打倒分别突袭本阵、海津城的服部半藏、真田幸村。武田军增援出现后撤退，之后突袭武田本阵，地图右端中央出现输送部队(向地图最下中央的据点移动)。



等级	名称	攻击力
LV1	穴苦无（4）	+12
LV2	回旋苦无（6）	+22
LV3	烈风圆旋刃（8）	+29
LV4	绝不知火（8）	+40
LV5	琥死那陀（8）	+45

LV5武器附加能力：冻牙 体力+37 无双+45 间接防御+49 跳跃+29

LV5武器入手：第四章<上田城救出战>。游戏开始后4分钟以内击破数人到达最下层出现贵重物品报告。



等级	名称	攻击力
LV1	蜘蛛切（4）	+15
LV2	鬼切（6）	+25
LV3	压し切长谷部（8）	+32
LV4	妙法千五村正（8）	+43
LV5	蛇之鹿正（8）	+48

LV5武器附加能力：夜叉 无双+45 攻击+26 骑乘攻击+49 攻击范围+36

LV5武器入手：<桶狭间之战>。首先击破今川军前线基地。无视秀吉的增援任其败走。今川军第2阵到来，打倒除冈部和松井以外全部敌将。半藏和今川本阵到来后抢在半藏之前袭击今川本阵，在秀吉出现的城寨右下方据点出现输送部队。



等级	名称	攻击力
LV1	蜥蜴（4）	+13
LV2	螳螂（6）	+23
LV3	蜘蛛（8）	+30
LV4	蜈蚣（8）	+41
LV5	蛭虫（8）	+46

LV5武器附加能力：夜叉 体力+28 防御+44 移动+35 攻击范围+43

LV5武器入手：第四章<本能寺の变>。游戏开始后迅速赶奔本能寺本堂打倒信长，逃离本能寺后地图左边纵向并列的两个据点下方出现输送队向地图右边据点移动，途经本能寺南门。

*可从西门到本能寺外击破输送队。



等级	名称	攻击力
LV1	界筒（4）	+14
LV2	种子岛（6）	+24
LV3	纪州国友（8）	+31
LV4	极乐阿弥陀（8）	+42
LV5	狱焰火具土（8）	+47

LV5武器附加能力：红莲 攻击＋43 间接攻击＋50 间接防御＋41 攻击范围＋43

LV5武器入手：第三章<越前防卫战>。击破前线部队。织田军援军登场后打倒任一敌武将，狙击明智光秀使其撤退。掩护一揆众（法师）全部撤退。前田庆次撤退后，信长前来增援，地图右下横向并排的敌据点左侧出现输送队。

无双演武剧本分支指南

—— 真田幸村 ——

分支关卡：第二章<三方ヶ原の战い>
分支条件：
1.武田信玄死亡→长条合战（上）
未发生“刺客”事件或者发生“刺客”事件，但未能在半藏到达本阵前将其击破。
2.武田信玄存活→长条合战（下）
真田幸村和武田信玄通关（自动发生幸村识破暗杀计谋的事件，幸村回本阵，半藏放弃暗杀计划）或者发生“刺客”事件，在半藏到达本阵前将其击破。

—— 服部半藏 ——

分支关卡：第四章<上田城潜入>
分支条件：
1.完成情报收集任务→大阪夏之阵（上）
第一层收集情报（1），第二层收集情报（2），第三层收集情报（2），第四层打倒女忍者，第五层取得密书。
*注：谍报活动
在有门的地方停留，门内有人说话就不破坏门，听对话收集情报；无人说话则破坏门继续前进。这样1-3层都不会与敌人战斗。成功收集情报后，半藏获知幸村埋伏在终点，到达终点后就会直接取得密书过关，不须和幸村作战。
2.未完成情报收集任务→大阪城潜入（下）

—— 阿市 ——

分支关卡：第三章<姊川の战>
分支条件：1.达成“快速击破信长”的任务→安土城潜入（上）
2.未达成“快速击破信长”的任务→安土城攻略战（下）

—— 上杉谦信 ——

分支关卡：第四章<岐阜城攻略战>
分支条件：
1.达成“快速击破信长”的任务→川中岛宿命战（上）
2.未达成“快速击破信长”的任务→姊川の战い（下）
*注：在城内战最后的“四阶制压”中。

—— 明智光秀 ——

分支关卡：第三章<本能寺の变>
分支条件：
1.击破信长→山崎の战い（上）
2.信长逃亡→安土城防卫战（下）

—— 杂贺孙市 ——

分支关卡：第四章<京洛抵抗战>
分支条件：
1.未满足条件→一般结局
2.满足条件→第五章<安土城潜入>
条件为达成以下五项任务：
信长狙击·序弹（第一章）；信长狙击·初弹（第二章）；信长狙击·贰弹（第三章）；信长狙击·叁弹（第四章）

—— 武田信玄 ——

分支关卡：第四章<安土城攻略战>
分支条件：
1.三项任务全部达成→山崎の战（上）
⑴比光秀早一步到达信长本阵。
⑵护送光秀撤离战场。
⑶不损失任何友军武将击退信长。
1.未达成三项任务任何一项→川中岛宿命战(下)



—— 前田庆次 ——

分支关卡：第四章<小田原城潜入>
分支条件：
1.未满足条件→一般结局
2.满足条件→第五章<川中岛腕试>
条件为完成所有绿色任务
⑴第一章阻止投降事件（在证惠和杂贺孙市到达本阵前将他们击破）。
⑵第二章武田骑兵队遭枪击事件后击败幸村。
⑶第三章击破石川五右卫门和阿国。
⑷第四章在第3层先击破政宗两个副将再击破政宗。

—— 女忍者 ——

分支关卡：第四章<上田城攻防战>
分支条件：
1.成功救援幸村击破半藏→大阪夏の阵（上）
2.幸村体力半减导致击破半藏失败→小田原城潜入（下）

—— 森兰丸 ——

分支关卡：第四章<姊川の战>
分支条件：1.击破德川家康→岐阜城潜入（上）
依照信长指示行动，打倒德川家康后不去寻找，经过一定时间光秀出现，依照指令先击破光秀再打倒家康就不会出现家康被半藏救走的讯息。
2.德川家康被半藏救走→安土城防卫战（下）

—— 伊达政宗 ——

分支关卡：第四章<长条乱入>
分支条件：
1.分别达成“击破逃亡的信长”和“击破逃亡的武田”的任务→本能寺乱入（上）
织田铁　队全灭（泷川一益·丹羽长秀·前田利家）出现“击破逃亡的信长”讯息。
武田骑马队（马场信房·山县昌景·内藤昌丰·真田幸村）全灭出现“击破逃亡的武田”讯息。
2.不能同时达成两项任务或任务未出现→小田原城乱入（下）

—— 阿国 ——

分支关卡：无
分支条件：无

—— 浓姬 ——

分支关卡：第三章<姊川の战>
分支条件：1.达成“快速击破浅井长政”的任务→本能寺の变（上）
2.未达成“快速击破浅井长政”的任务→本能寺の变(下)

—— 石川五右卫门 ——

分支关卡：第二章<京洛の舞>
分支条件：
1.击破前田庆次→神君伊贺越ぇ（上）
2.全歼织田的援军→大阪の舞（下）
第五章<五右卫门大暴れ>出现条件：
第四章最上层达成“发出爆音击破服部半藏”任务，使用C1、C3-3、杀阵、无双奥义都可以。

—— 织田信长 ——

分支关卡：第二章<伊势长岛>
分支条件：
1.全歼一揆众→长条之战（对武田胜赖）
2.放一揆众逃跑→长条之战　（对武田信玄）

—— 新武将 ——

分支关卡：第四章<上田城攻略战>
分支条件：1.打倒幸村→大阪夏之阵（德川军）
2.打倒半藏→大阪夏之阵（真田军）
在城内战的最后会看到幸村和半藏相互争斗，打倒其中一人就过关。

LV5武器入手方法

武将名	身高（CM）	无双奥义发动文字	得意属性	出现条件
真田幸村	185	勇	红莲	初期角色
服部半藏	170	断	夜叉	初期角色
阿市	158	怜	闪光	初期角色
上杉谦信	198	佛	冻牙	初期角色
明智光秀	175	闪	闪光	初期角色
杂贺孙市	187	击	红莲	任意1人无双演武通关
武田信玄	180	师	红莲	无双演武真田幸村之章通关
前田庆次	210	豪	闪光	无双演武上杉谦信之章通关
森兰丸	178	诚	冻牙	无双演武明智光秀之章通关
女忍者	152	杀	冻牙	无双演武武田信玄和服部半藏之章通关
伊达政宗	140	乱	冻牙	任意2人无双演武通关
阿国	172	舞	红莲	无双演武前田庆次之章通关
浓姬	165	艳	夜叉	无双演武森兰丸之章通关
石川五右卫门	195	坏	闪光	无双演武阿国之章通关
织田信长	190	天	夜叉	无双演武阿市、杂贺孙市、浓姬之章通关



贵重道具入手方法

共通注意事项：

1.与难度无关。

2.无双演武、模拟演武均可。

3.模拟演武时可选择任意角色。

<汗血马鞍>骑汗血马出战
真田幸村·大阪夏の阵
幸村回本阵说得丰臣秀赖出阵，随后伊达政宗侵入,以最快速度击破（在秀赖撤退讯息出现前）。地图左侧中央据点附近出现输送部队向右侧据点移动。
*在打倒伊达政宗前已方不可以被击破超过两名武将。

<松风鞍>骑松风出战
五田信玄·安土城攻略战
阻止光秀的火计，进正门击破前田庆次的伏兵。中央据点出现输送部队向右上据点移动。

<八幡>标出城内战的陷阱
伊达政宗·小田原城乱入
将3层真田幸村出现位置的假楼梯全部破坏，出现贵重品发现报告（真田幸村出现位置右下）。

<武者物　>护卫兵强化
新武将·大阪夏の阵（真田军）
阻止伊达政宗侵入大阪城，援护真田幸村的突击，救助真田幸村。出现输送部队。

<黄熟香>道具效果时间1.5倍
浓姬·岐阜城潜入
1层放走女忍者，3层遇到女忍者将她打倒，有贵重物品发现报告。

<案内人形>标出城中的宝物
石川五右卫门·大阪城无断潜入
取得1层所有宝物(4个),开始地点有贵重品报告。

<荒御魂>属性攻击上升1级
上杉　信·川中岛宿命战
达成千人斩，右上据点出现输送部队向下移动。
*接近千人时到右上据点附近砍杀。

<六神膏>护卫兵有一次加血机会
无限城·虚空
到达30层，贵重品入手。

<阵太鼓>已方士气上升
阿国·川中岛の舞
敲击任意一个鼓40~50下，地图右下的空据点附近出现输送部队向右上方武田军据点移动。

<马铁甲>马受到的伤害减半
新武将·第三章长条の战
攻陷长条城，击破伏兵部队（酒井忠次），打倒来袭的前田庆次、服部半藏，出现击破信长的指示后杀入敌本阵，信长附近出现输送部队。
*要在庆次突入武田本阵前将其击破。

<阴阳手镯>标出城内战的地图
女忍者·上田城救出战
剩余时间少于20分下到5层，有贵重品发现报告。
*与击破数和任务无关。

<兵粮丸>体力为0时自动回复半血一次
新武将修行
打倒乱入的服部半藏后入手。
*半藏乱入是剑豪的时候才会出现。

<五轮书>全部装备可使用最强属性修罗
无限城
分别打倒6、12、18、24、30层（6的倍数）守将入手，顺序依次为地、水、火、风、空。

心得&研究

1 强力道具获得

游戏初期尽量使用明智光秀打本能寺，由于这关的过关条件是信长脱走，所以不用打敌人一兵一卒就可以在5～10分钟左右安全过关。因此可将难度设定为地狱。本能寺周围共有8个道具箱，游戏初期不要贪，拿4～6个即可，过关后就会随机得到附加30~50能力值的道具。在这里打上2~3个小时基本会得到攻击、防御、体力、移动、运气+20~50左右的强力道具。

*也可选择信长的本能寺之变，信长脱出即过关，所取得道具数值更高。建议装备松风。

*强力武器获得推荐女忍者第四章上田城救出战。

2 技能全习得方法

全技能习得需要技能点30550，而勋功到99999就不能再获得技能点。怎样才能获取更多的技能点?获得技能点的方法只有靠战后评价，S200 A100 B60—70 C40 D20 E10，难度为困难和地狱时分别X1.5倍和X2倍。根据勋功取得S950 A700~800……E0可知，战后评价得到S和E即可高效率获得技能点。要尽可能多地获得S评价。战后评价S可得到技能点200、勋功950，地狱难度技能点X2。考虑到击破武将和完成任务时会获得勋功，只有在地狱难度下达到时间和奥义评价S，其他为E才最有效率。

准备好lv40以上加攻防道具和加攻防、无双增加量的武器，初始化武将。

上杉谦信 第一关 川中岛之战 地狱难度

战场中间敌兵很多，砍到半死用无双KO，一次无双最高KO13－15人，然后用无双杀掉150人就可得到无双评价950－1000S。

直接干掉武田后过关，6分内得到时间评价S。过关后时间和无双为S，其他为E，加上击破武田时得到的勋功共计勋功2200左右，技能点840。这样反复37次后就可习得全技能，约80000勋功。

*这样做虽能习得全部技能点数，但过于偏重时间(移动、骑攻、骑防)和奥义(间攻、间防)会造成成长失衡，对提高武将的武器攻防不利。

3 隐藏服装

每位武将的无双演武模式通关后就可以使用该武将的隐藏服装，方法是选择武将时按△键。

4 部分编辑武将能力参考

宫本武藏（刀攻防50）、源义经（移动力&跳跃力120以上）、武藏坊弁庆（稚刀攻50）、佐々木小次郎（刀攻43防53）、坂本龙马（间攻45）、今川义元（刀防50）、加藤清正（枪攻50）

5 盗人的咆哮

习得五右卫门的专有技能「盗人咆哮」后，在城内战对着贴有五右卫门悬赏单的墙壁施放无双技可将墙壁打破，里面有回复道具。

史实资料



[日本第一强兵]

真田幸村原名真田信繁。生于永禄10年（1567年），豪族真田昌幸的次子，少时出于政治需要而被迫来到丰臣家充质子。之后，由于受到太阁丰臣秀吉赏识而特许出仕丰臣家自此展开了他不平凡的一生。庆长19年德川打响了统一天下的偃武之战，幸村得到消息后立刻携子真田大助来到大阪城为太阁的拾儿秀赖效力，之后的战斗中曾经取得过多次的胜利。

最后的大坂之战中，曾经多次冲破德川军的包围杀入德川本阵。但最后仍旧寡不敌众而被迫撤退。庆长20年5月7日,幸村在创造了一个又一个的军事奇迹后终于在天王寺战败切腹。后人因其勇名过人尊为"日本第一强兵"。



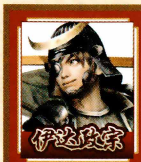
[十日将军]

通称明智十兵卫光秀。土岐氏名门之后，侍奉过美浓的斋藤道三，后因为出身原因先后侍奉过朝仓家与足利家。永禄11年（1568年）受到肇命与当主织田信长一起推定了足利义昭为将军。次年，织田信长上洛后任命明智光秀为京都奉行负责京都的保卫和管理工作。一年之后，由于累功而获得近江坂本城的封地成为坂本城主。此后光秀在丹波攻略中取得了战功，但由于拖延时间而受到信长责难而产生嫌隙，天正10（1582年）攻略毛利家的重臣羽柴秀吉得到主君信长的支援。信长带领100员随从经过京都本能寺时被早生恨意的光秀逼迫切腹，史称本能寺之变。后山崎合战中败给羽柴秀吉，在逃走时被人所杀。



[信长的近习]

森兰丸是安土桃山时代的武士，织田信长的小姓，生于美浓国金山，父亲就是织田家重臣森可成，森可成曾经为织田家立下过很多功劳，最终战死沙场，成为遗儿的兰丸在15岁时成为了信长的小姓。根据传闻，兰丸的相貌清秀，眉目俊美一直受到信长的宠信，信长为了表示对兰丸的特别恩宠将自己名字中的“长”赐予兰丸，正式为其定名为森长定。天正10年（1582年）三月收封美浓岩村城5万石的领地成为城主。可是，三个月后本能寺之变时一起与信长死于大火之中。森兰丸最终还是没有福气享受到岩村城的生活。



[奥州之霸者]

伊达政宗是战国末期的名将，其作风刚健，处事老练。传说政宗之母义姬梦到独眼神僧万海上人希望转世，而托梦给她，希望他能接纳。其后义姬就开始了怀孕，并且顺利产下政宗。奇妙的是政宗在5岁时得了一场大病，右眼的眼眶上生了一个很大的脓包，由于感染，最终他的右眼失明了，不过，也正是因此，他的父亲伊达辉宗才更加确认他就是万海上人转世。伊达政宗屈服在各种政权面前，先后从属过丰臣、德川。在德川幕府成立之后，政宗来朝见将军家光时[illegible]外的感染重病，不治而亡。享年72岁。



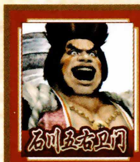
[天下第一的倾奇者]

前田庆次又称为前田宗兵卫利益。庆次在少时曾经来到过京都聆听过关白一条监冬和右大臣西园寺公朝的讲学，对于诗歌、文艺、音乐方面都有很高的造诣。后又与茶道名人千利休学习过茶道。伊势松阪城主古田重然也曾经传授其骑射之术。天正10年（1582年）信长死后受到前田利家所封的阿娓城，两年后佐佐成政侵入前田家领土，庆次与末森城奥村永福一起坚守城池长达半年之久，前田军后大败佐佐成政。天正15年（1587年），庆次的养父前田利久病亡，庆次离开了前田家，出仕上杉家，最后病死于米泽。



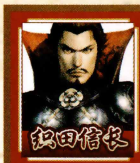
[悲惨的少女]

阿市原名织田市，是霸王织田信长之妹，样貌柔美堪称绝世，由于织田信长上洛的政治需要，被嫁给了“北近江之鹰”浅井长政，夫妻之间恩爱无比。但是，随着信长统一近江脚步的加快，使得北近江的浅井家与织田家的关系变得越来越微妙。最终，由于织田家开始攻打浅井家的世交朝仓家而决裂，后织田大军杀到浅井主城小谷城。长政将妻子阿市交还给了信长后切腹自杀。本能寺之变后，阿市改嫁给原织田家的重臣柴田胜家，但是命运坎坷，柴田与羽柴反目交战，战败之后阿市在北之庄为胜家殉情而死，结束了不幸的一生。



[日本第一的大盗贼]

石川五右卫门的传说很多，大都来自于民间传说，虚构成分很多。其中最有说服力的为：石川五右卫门的父亲原为是明朝官吏，后被派遣出使日本，此后行踪不明，石川五右卫门为了寻找父亲渡海而来寻找父亲，并且成为了一名行侠仗义的大盗贼。



[真正的霸王]

织田信长，天文三年（1534年）年诞生于尾张城，母亲土田御前，父亲是著名的战国大名织田信秀。信长自幼顽劣不堪，终日胡作非为。后老臣平手政秀死谏而性格改变。1557年织田信长统一了整个尾张全土。永禄三年（1560年），治部大辅今川义元领大军上洛，在经过桶狭间时突然遭遇到织田信长所带领的2000人马突袭，战斗中今川义元讨死，今川家大败。于是信长的大名在各地诸侯中名声大震。



[家康的护卫武将]

服部半藏正成，是战国史上最出名的忍者。其率领的伊贺忍者部队曾经为德川家在统一天下时建立过很多重要的情报网络，因为其隶属于情报部队的关系所以又有“鬼半藏”的称号。也正是因为他的勇名所以此后历代侍奉德川家的伊贺忍者当主都沿用“半藏”这个名号。正成一生对于主君家康忠心耿耿，曾经多次受到过褒奖。但是他率领的伊贺忍者部队在其死后叛乱叠生最终消失在德川所建立的幕府之下。



[三夫人之一]

浓姬，原名归蝶，织田信长的妻子。她是拥有美浓的蝮蛇之称的斋藤道三的女儿，远在美浓和尾张交恶之时。美浓国主斋藤道三有意将自己的女儿嫁到尾张的织田家，为求改善两国的关系而通婚。归蝶在14岁时就嫁给了织田信长，之后一直默默的做着自己身为主母的工作，为了织田家日后的和睦做出了相当程度的贡献。



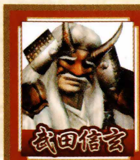
[传说中军神的化身]

上杉谦信乳名虎千代，谦信在性格方面非常趋于平和，淡泊名利，不喜 O色。但是，却崇尚武士精神与佛家思想的统一。可生存在乱世之中必须求得安保，上杉家的部队非常善战。谦信一生中最著名的几次战役都是与夙敌武田信玄的多次川中岛合战，他将毕生的心力几乎都注入了与夙敌之间的较量，后世将上杉谦信与武田信玄的名字看作是好敌手的象征。武田信玄过世以后，谦信深为憾，并且宣布此后再也不进入武田家的领地。



[铁炮能手]

杂贺孙市原名铃木重秀，是铃木佐大夫之子，由于其率领根来众与杂贺众而得名杂贺孙市。其一生中最出名的事件就是率领洋枪队坚守石山本愿寺，在那次战斗中他曾经多次击退织田军。也正是因为他的功劳使得石山本愿寺可以与织田军达成开城协议，而且在开城中担任过信长与本愿寺之间的信使。由于其率领的铁炮队战绩卓越后为后人称之“鬼孙市”。信长死后，秀吉纪伊平定时遭遇到杂贺孙市的部队，经过激战，杂贺孙市降伏。此后，一直侍奉秀吉。



[风林火山]

武田信玄是日本最著名的战国大名之一，信玄原名武田晴信，武田信虎之长子。因其为甲斐守护且作战勇猛又被人称作“甲斐之虎”。信玄在世时曾经使得武田家达到最鼎盛的辉煌，其领土拥有甲斐、信浓、骏河等数地。但是，强大的武田家却受到强敌上杉谦信的牵制，这对好对手在争夺信浓方面虚耗了大量的时间，也正是因为这种相互牵制所以两家一直没有过多的扩张。不过，武田信玄最终还是确保了领地的平安而腾出手来准备上洛。终于武田家沿东海道开始上洛，但三方原之战大败德川、织田联军后，病卒于信浓驹场，时年53岁，未能完成上洛的宏愿。



[出云的阿国]

人称出云的阿国，出云大社的巫女。由于生平所记述事迹不详所以后人对其知之甚少。不过，有一点可以肯定，她是共所承认的歌舞伎之祖。根绝传说阿国是为了筹集修理出云神社的费用，而在全国展开类似于现代歌舞伎的表演活动，她所自创的舞蹈别具一格拥有很强的观赏性。此后，其创立的舞蹈流派一直受到天下人的广泛流传。



007·得与失

作为一款同时登陆3大家用机平台的欧美厂商制作的间谍动作游戏，本作竟然很少见的是先发售的日版。显然厂商对游戏的品质还是有一定的自信。毕竟在日本该类型游戏还是MGS系列的天下。《007》系列虽然在欧美口碑一直不错。但是FPS的游戏类型一直得不到日本玩家的青睐。可能是为了迎合更多亚洲玩家的口味，本作在继承了系列优点外，大胆地采用了如很多日式AVG或ACT所采用的第三人称追尾视角，并且对系统进行了大幅度的改良，无论是新老玩家都可以从中体验到不同的新鲜感和乐趣。 ■文/GUGU

PS2	厂商：电子艺界		发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

操作系统

本作的操作对于ACT苦手来说可能会觉得异常的复杂，并且游戏本身并不能使玩家自由改变键位，这样奇怪的设定可能也是厂商出于对自己键位设计的心有余悸，可是对于那些不适应默认键位的玩家来说（比如说笔者T.T）无疑是巨大的折磨，即使是到了游戏后期笔者还会因为操作上的手忙脚乱而被敌人群殴而死，真是“哑巴吃黄连，有苦说不出。”

以下为游戏中普通战斗时的默认键位，还请大家具体参考：

方向键“上”……………………切换特殊道具（如Q蜘蛛，光学迷彩服等）
方向键“下”……………………武器切换
方向键“左”“右”…………物品切换（包括武器和特殊道具），进入“慢动作”模式
左类比摇杆……………………角色移动
右类比摇杆……………………控制视角
□键……………………左拳
△键……………………右拳
×键……………………添弹
○键……………………翻滚
L1键……………………射击瞄准/切换射击对象
R1键……………………射击
L2键……………………下蹲
R2键…………紧贴墙壁（只有靠近墙壁时才可使用）
L3键……………………无作用
R3键……………………视角回中
SELECT键……………………戴上热能感觉面具
START键……………………进入菜单



关于本游戏的一点心得

■收枪与出枪：



普通状态下邦的的手中应该是持有武器的，但是这时候如果按□键，邦德就会把武器收起，变为徒手状态。这时可以直接进入近身格斗状态。另外持有武器的时候，如果选择更换武器，那么前一种武器就会被邦的暂时背在背后或者是插在腿边的枪套中（因武器不同而异）。如果手持武器的子弹射完，将自动更换到备用武器。这个设定虽然不是那么太重要。但是在对付游戏后期同时出现数量众多的敌人时就能够表现出作用来了。

■近身格斗：



在和敌人近身时，用拳头快速解决问题要远比用枪来得简单实惠。在持枪状态下最速进入格斗状态的方法就是按△键直接攻击对手，这时武器就会被默认收起，如果按□键先收枪再攻击对手显然是让对方取得了先手。除了普通的左拳右拳攻击外，还有2种组合键可以给予敌人一招毙命的伤害。△+□为对敌人的投技，□+×为返技，当敌人攻击邦的的一瞬间使用此技，可以做出非常华丽的军警擒拿动作，另外普通攻击的△和□键，可以有不同种搭配使用，如果配合不同的地形就会做出各种不同的动作。有时还会有慢动作出现，酷味十足。

■贴墙与瞄准：

在游戏中“贴墙”与“瞄准”是最常用的2个动作。在靠近墙壁时按R2键就可以做出紧贴墙壁的动作，这时候使用右类比摇杆可以控制视角观察周围地形和敌人。在贴墙的状态下可以进行瞄准射击或者“跃出”（○键）。和普通状态的翻滚一样，“跃出”时也是有无敌时间的。但是因为“跃出”后会有一个举枪动作，可以直接进入射击状态，这是普通的翻滚所不具有的。在实战中应该多利用此技巧。

本作虽然具有自动瞄准的设定（L1键），但是判定却有些莫名其妙，必须要调整视角使敌人在可观察的范围内，否则自动瞄准是不成立的。尤其是在贴墙状态下，邦的正前方的视角是死角，如果想要调整的话必须解除贴墙

状态，但是这时候都不知道挨了敌人多少枪子了，视角问题是本作最大的一个诟病，使本应该流畅爽快的操作打了大大的折扣！

■锁定敌人：



当用L1键锁定一个敌人后，在锁定目标处会有一个红点，这就是准星。准星的位置是可以通过右摇杆进行微调的。在HARD难度下，弹药非常紧缺，如果不能够保证一定的“爆头率”，势必会陷入弹尽粮绝的窘景。而调整准星到敌人头部就可以大大提高爆头的可能，另外在对付利用障碍物进行掩护射击的敌人时，调整准星也是非常必要的，在敌人刚刚探出头的一瞬间，将其击毙，成就感十足。

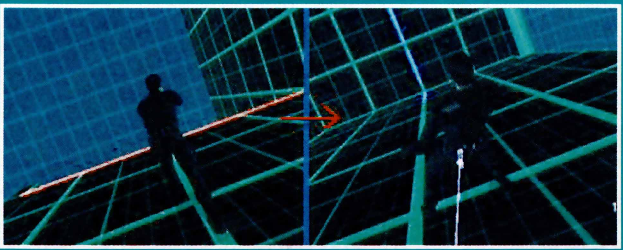
准星周围的旋转标志的颜色可能并没有多少玩家会注意，其实这也是很重要的一个设定。因为游戏中邦的可以使用的武器，它们的射程，命中率，攻击力等等都有不同。而这个标志的颜色可以提示玩家目前的武器状态。如果出现不了准星，那么说明武器的射程不够，游戏中数霰弹枪的射程最短。当准星周围的标志为白色时，表示敌人不在攻击范围内或是在障碍物后面，即使射击也打不到敌人，由白色逐渐过渡到黄色最后到红色表示命中率的逐渐提高。当敌人被击毙后会变成绿色。尤其是在对付远处狙击的敌人，观察标志的颜色可以快速判断敌人的生死状态，这是非常重要的！

■“慢动作”：

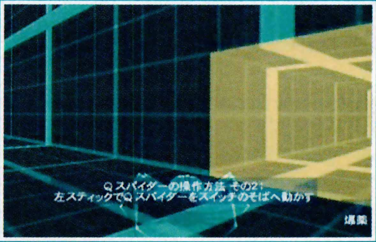
慢动作模式可以说是本游戏中最最重要的一个设定，（使用方法为方向键“左”or“右”）玩家不仅可以通过开启慢动作模式欣赏到人物华丽动作的慢放，而且各种子弹，导弹的弹轨也可以表现出来。当然慢动作的功能远远不只这些表面的东西，最重要的是在慢动作下可以随意的调整视角以及锁定目标。游戏中很多隐藏要素都必须通过它才能找到，因为普通状态下是无法发现的，所以说要养成好习惯，每到一个新场景都用慢动作观察一下地形看看有哪些重要地方是非常必要的。另外在对付一些隐藏的敌人尤其是狙击手时，多利用慢动作可以大大的提高寻找敌人的效率。总之当您在过关的途中被卡住时，是不是应该问问自己：“今天你‘慢动作’了吗？”

■ラベル的使用：

ラベル（一种可以射出带钩子的绳索的枪）在游戏中出现的频率非常高，几乎每个关卡都会用到。使用的方法很简单，首先用方向键“上”选择该道具，然后按L1键装备后，用右类比摇杆找到可以射击的地方，用L1键锁定R1键射击即可。当可以利用绳索向目标地爬行时，是可以改变方向的，例如在上升的途中发现自己的身后有敌人偷袭，这时就必须要转身才能攻击到敌人，方法是用R2键，邦的可以进入下行的状态。这个小技巧虽然用得不多，但是关键时候却能救命。



■Qスパイダー的使用：



和ラベル一样，微型的机器蜘蛛Qスパイダー也是需要用方向键“上”调出来使用。控制蜘蛛行动是用左类比摇杆，×键为爆炸，可以为邦德杀死一些很难用常规武器打中的敌人，或是炸开一些开关，□键为回收，走到它身旁就可以完成回收。另外它还可以帮主角吃血等等。只要遇到那种打开的管道状的口就用Qスパイダー进去探探，说不定会有意外的惊喜。

■バッテリー的作用：



在游戏中经常可以得到バッテリー的道具，很多玩家却不知道这个道具是干什么用的。其实很简单，大家注意邦的HP槽右边的那个能量槽。バッテリー就是加这个的。在游戏中能够消耗这个槽有游戏中期可以使用的光学迷彩以及Q为邦的量身订做的跑车（当驾驶跑车时这个槽是可以通过时间来恢复的，而不是通过道具）。要注意本作的光学迷彩跟MGS系列里的区别很大。首先这个所谓的隐身安全系数很低，因为主角开枪挥拳的时候都会暴露自己，而当槽的能量接近枯竭的时候邦的也会变成若隐若现的状态，所以想奉劝那些妄想利用这个道具虐待敌方小喽罗的人趁早放弃这个想法，因为那会死得很惨DI。

■最后还想谈谈本作敌人的AI：



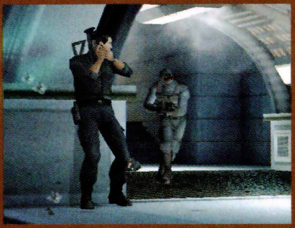
对于本作的AI是受争议最多的一个话题。引用一位网友对本作的AI的评价，“真是不知道他们是好还是傻”。就笔者来看，本作的AI还是比较出色的，甚至觉得强于MGS2里敌人的AI不少。大部分敌人都没有固定的行动路线，偶然性很大。而且他们会自己寻找物体掩护自己，当从一个位置冲不过来，还会从其它的地方想办法偷袭主角。看到主角藏在障碍物后面扔个手雷什么的也是常有的事情。有些时候真的感觉自己是被敌人“玩”死的。但是最让人不能容忍的就是敌人的出现位置。有时候明明是自己已经清场了，却时不时的有敌人从背后偷袭自己。难道他们都是从地里钻出来的？因为敌人AI的提高，游戏的整体难度比较高，普通难度下硬闯就绝对的行不通了，不仅要熟悉每关敌人的分布，地形，更要了解每个加血的地点。要知道游戏中的血是太不够用了，稍微一个不小心，大半管就没了。有时郁闷的真想摔手柄。当然游戏还是有点挑战的好，下面就让我们一起进入游戏吧。（注：以下攻略，以普通难度为准）

MISSION 1 グラウンド．ゼロ

攻略要点：刚开始就要顶住敌人的强大的火力网，要熟练掌握贴墙壁射击的技巧。取得核弹控制器后迅速占领小屋的制高点，利用入手的AT－420用最快的速度击落敌人的战斗机和战车后。离开房间，缺口处离开即可。

MISSION 2 M16トレーニング

攻略要点：向玩家介绍操作的训练关卡，前文都有详细的介绍，这里就不多说了。





MISSION 3 長き下り道

攻略要点：开始从楼顶降下时注意尽量不要踏到火上，用集装箱作为掩体，和敌人周旋。把炸药投入到排气口后，旁边的房屋的边缘会因为爆炸而产生坍塌，从缺口的地方继续下行。在下面会有一处火墙拦住了去路，来到楼房里面利用“慢动作”寻找屋内的几个可以用枪打坏的地方，然后从另一边的出口去关闭排气口，这样火墙就会消失了。从没有火焰的地方跳下去就可以完成本关。

MISSION 4 列车を追え

攻略要点：驾驶摩托车追赶敌人的火车，注意沿途阻挡的敌人。本关主要就是赶时间，在最后一段直道时要全速冲刺，否则登不上火车。

MISSION 5 旧友との再会

攻略要点：利用蹲行可以没有声音的来到敌人的身后，这样就可以对敌人进行暗杀。在向火车头前进中会经过一个黑暗的车厢，这时需要打开热能感觉，这样才能找到敌人。到火车头是和ジョーズ的BOSS战，利用拳头将他打到电网上2次就可以解决战斗。

MISSION 6 沙岚

攻略要点：乘坐武装直升机从即将毁掉的火车离开后，开始追击将军的直升机。直升机有飞弹和炸弹两种武器，分别是对空和对地的。在穿越峡谷的时候尽量不要使螺旋桨碰到周围的山壁。因为也同样会损血。开始的时候要节约一些飞弹。到最后将军的秘密基地从水中钻出来后再进行攻击。

MISSION 7 セリーナ．サンジェルマン



攻略要点：从开飞机变成了开汽车，这次Q为邦的准备的汽车也是超一流的，除了本身装备有飞弹和机枪2种武器外，还可以一段时间的隐形。开始时炸掉敌车来到目标场所，也就是003曾经隐藏过的小木屋里，接着驾车到市里的旅馆，途中会有敌方的警卫巡逻车，注意看地图上巡逻车的可视范围，必要的时候就使用隐形。只要不让巡逻车追着不放，来到地图上的蓝颜色标志的目标场所即可。

回来的路比较麻烦，记得一定不要去碰敌人的坦克，看到就要隐身。因为目前的武器对其是没有作用的。当到达下图所在的位置时，前面的道路会被敌人的坦克封死，这时候要从旁边的悬崖处跳下，这里有一条隐藏而险阻的小道，加速跃过一个悬崖后，就可以回到马路上了。

MISSION 8 めまい

攻略要点：注意用慢动作观察地形，要找到每一层通往下一层可以使用ラベル的地方。到达顶层的木屋就可以找到003所留下的アップリンク装置，然后下2层到控制室中接通电力，最后回到2层乘升降梯到达顶层。

MISSION 9 荒れ果てた砦

攻略要点：本关敌人数量众多，并且地形非常复杂，很适合敌人在暗处偷袭。所以绝对不能急，一点一点的前进，耐心地消灭每一个敌人。如果要最速过关的话就来到有狙击手的高台下面，用枪将地上的炸弹打爆，这样通往遗迹的门就会被打开。





MISSION 10 エージエントの死

攻略要点：003死后，一直下行。发现里面已经无路可走。仔细寻找可以发现一处可以跳下的地方。里面漆黑一片，马上换上热能感应器，这里因为看不清楚道路，很容易迷路，尽量朝周围墙壁上有热能反应的地方走。终于在一处地方发现了开关，打开后发现地下还有秘密通道，通过后完成本关。

MISSION 11 エージェントの死.決死のダイブ

攻略要点：本关所表现出来的自然现象绝对的有违牛顿第二定律—_—b，人在空中下落的速度竟然保持不变？！也就是说加速度为0……任务的目的很简单就是救人。其实更可以将本关看作是一个MINI游戏，不断地躲避障碍物，只要挺过一段时间就算OK。





MISSION 12 タンク．マーチ



攻略要点：坦克的攻击方式有2种，主炮和机枪。这里机枪因为是可以模糊锁定的，打坦克以外的敌方目标都有不错的效果。在关卡最后我方坦克会被敌人的直升机和坦克围住，只需用主炮轰击前方加油站的燃料罐就可以解决问题。之后邦的必须要驾驶摩托车到达地图上蓝色标志地点，在规定的时间内来到飞机跑道，在飞机起飞前进入飞机。

MISSION 13 マルデイ．グラ

攻略要点：这还是007吗？我怎么感觉像是在玩GTA……—_—b 开始时的任务很简单，只要玩过GTA系列的人都应该很快就能够上手，无非就是到指定的地点换某某车，然后再到下一个地点等等。本关取得货车后骗过守卫进入仓库，在另一辆货车上安装好跟踪系统后，驾驶货车阻止想要逃走的敌人。其实说白了就是要撞翻它，（整个就是DRIVER系列的翻版……无语了……）不过有时间限制的说。



MISSION 14 キス．キス．クラブ

攻略要点：首先要用ラベル进入キス．キス．クラブ内部。注意本关出现一种手中拿着铁钩状武器的敌人，有一定几率可以挡住子弹。对付这样敌人最好的办法就是上去暴力解决，把铁钩抢来用用效果也还是不错的。在二层一间控制室里可以开启一层酒吧的门，在酒吧二层的某房间里找到钥匙卡，再乘电梯回到酒吧一层，打开最里面的一扇需要此钥匙卡才能通过的房门。进入里面后发现还是没路，调查一处墙壁，发现有隐藏的门存在，通过后完成本关。

MISSION 15 死の扉



攻略要点：本关的敌人又是暴多，而且还有敌人的狙击手存在。同样要步步为营，小心前进。得到狙击枪后一定要尽快干掉狙击手，否则后患无穷。狙击枪的取得地点在游戏刚开始时一个小阁楼里，并且发现有一扇通往2层的门打不开。来到火葬场的门口会发现这里的门也同样打不开，这时Q会有提示，告诉邦的要到对面的小阁楼2层的阳台上射击火葬场内部的一个保安装置，这样门就可以打开了。用ラベル爬上钟楼的顶层，可以找到一把钥匙，刚才小阁楼里无法打开的门终于可以进入了。但是要注意里面是没有光线的，提前戴好热能感应器。在阁楼二层的阳台上用狙击枪成功击中保安装置后，就可以进入火葬场了。

接下来是BOSS战，因为マリア的已经危在旦夕，必须用最快的速度解决对手才可以，单纯的武器攻击是没有什么太大的效果的，用“慢动作”寻找房间内的几个爆破点。如油桶，喷气管等等，等BOSS接近的时候马上射击，以此来对其进行伤害。时间非常紧，如果动作稍有迟缓，マリア就会命丧火场。

MISSION 16 喧骚の街

攻略要点：GTA第二弹，和マリア两人驾车在敌人的追击下逃入秘密基地，途中マリア将车内的炸弹拆除。换乘邦的装有武器的超级跑车以后来到敌人的仓库内。利用遥控小车ラジユンカー进入仓库内部利用激光发射器引爆燃气炉，将整个仓库炸毁。然后将マリア送回原处结束本关。





MISSION 17 色あせた輝き

攻略要点：消灭开始的几个敌人以后，利用ラベル来到阁楼上，通过楼梯来到一层的大厅，这里面有2个小房间，里面分别有一个小开关，将它们都开启后，二层的一个房门就会打开。通过后，继续前行在一处可以使用ラベル的地方进入另一侧阁楼，通过重重阻碍后，就可以来到ヤヤコフ的房间，这中间只有一条路。



MISSION 18 凶悪の机械装置



攻略要点：本关的任务就是破坏掉敌人的4个处理设备。它们分别被安置在大厅内的4个房间里。这里除了“右下”这个房间暂时无法进入外，其余的都可以直接进入调查控制器破坏掉。笔者这里推荐的进入顺序为“左下”（注意有高压电流）“右上”“左上”（注意出来时必须下行进入地下室，因为通往上层的路已经被电网封死）。通过地下室后，在接近出口的附近仔细观察可以找一个通风管道，利用Qスパイダー进入房间内部炸开一处保险装置，这样“右下”房间也可以进入了。破坏掉全部的4个“处理装置”后，再用枪打坏所有的气压罐就可以过关了。

MISSION 19 ボンチャートレイン桥

攻略要点：笔者个人认为这是本游戏中最刺激的一个关卡，驾驶摩托车以超高的速度飞奔在高速公路上的感觉实在是太好了。摩托一共有3种攻击方式，在对付敌人的摩托车手时近身最好使用火焰喷射器，而在对付敌人的车辆时还是飞弹比较奏效。追上油罐车后，会看到马路上横翻了另一辆油罐车，这里一定要按L1键，从爆炸了的车身下滑过去。接下来的任务就是使目标车停下来，到车体的侧面用火焰喷射器烧它的油箱，2，3次就可以搞定。

MISSION 20 ずりかわり



攻略要点：本关的任务比较特殊，首先就是不能杀人，还有就是不能让敌人发现，即使被发现也要在敌人按响警铃之前将其击昏。场景虽然不大，但是一定要对其中每个监视器和警铃的位置熟悉。用Q博士所给的EMP可以将监视器破坏掉，在一层最里面可以找到一个机关，扳动后二层的红外线就会消失，上二层右边最里面的房间就是所要找的レーサー的房间，换上他的衣服后就OK了。

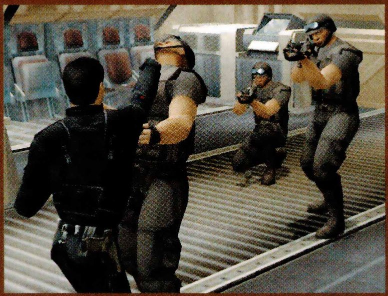
MISSION 21 レツドゾーソ

攻略要点：大杂烩游戏果然名不虚传，这回变成了不折不扣的RAC了。只要冒充レーサー在拉力赛中获得第一就可以通过关卡，对玩家的RAC水平是个不小的考验，RAC苦手请选简单难度。

MISSION 22 待ち伏せ

攻略要点：本关的弹药非常少，最开始的时候根本就是没有。所以要非常小心的从每一个击毙的敌人身旁搜索子弹。另外对玩家的格斗功夫也是一个考验，能不用枪就不用，多用拳头说话也不错。要救的セリーナ在一层最里面，一个由书架伪装的暗室内。

MISSION 23 道なき道



攻略要点：开始时驾驶レーサー的赛车在马路上开，躲避追击的敌人也算是说得过去，毕竟是被敌人逼的无路可走了。可是后来驾驶摩托车这也太夸张了吧。竟然走房顶？！开始时地图的蓝色标志会给出可以上到屋顶的地方。其实如果玩家驾车到城市中心位置，就会发生一个小情节，一个人将他家的门打开了（这家人可是倒了八辈子霉了，笔者反反复复从他家穿出进入N多回了……），从这里也同样可以上到屋顶，而且可以比前面给的位置省将近一半的路程。在接近关卡最后要穿过一个像动物嘴一样的石洞，一定要按L1键划过去，宁可早按，也不能晚按。最后邦的会以一个酷似当年柯大侠飞跃黄河的动作结束本关……

MISSION 24 デイアボロの阴谋

攻略要点：用EMP逃脱电转的威胁后，从房间里逃出来，在右边启动升降机，来到下层。在经过切割机的时候要将切刀旁边的动力系统破坏掉后再通过。要破坏的两个排气孔是对着的，用“慢动作”应该很容易就可以找到。从右边的排气孔旁边用ラペル爬上去，在里面启动矿场的自爆装置后，从这里逃离即可。

MISSION 25 プラチナ．ウオー

攻略要点：驾驶敌人坦克来到地下指定位置，利用地对空导弹（注意：一定要用这个武器）将地下炸弹的架子炸坏，炸弹落入水中失去了作用．然后在时限内来到地上的广场上，消灭掉所有敌方的坦克，解除对莫斯科的威胁。





MISSION 26 危险な降下



攻略要点：开始下降时不仅要注意红外线会烧伤邦的，在下面还会有炮台攻击主角。这里一定要慢慢的下，否则被切上那么一两下基本就差不多要挂了。下去以后分别调查两个同样的装置，再次返回刚才降下的平台。消灭掉几个榴弹炮手后，将平台的4个角的支柱打坏。这样平台开始下降了。最后是和ジョーズ的BOSS战，一定不要待在一个地方时间过长，并且要一直保持下蹲状态，ジョーズ的直线火焰攻击有一击毙命的威力，即使是翻滚也会有轻微的伤害。要抓住他背对的时候攻击。当ジョーズ无法使用火焰喷射器后，马上进入那个已经没有两翼的飞机，利用弹椅脱离险境。

MISSION 27 赤の地下组织

攻略要点：开始处利用ラベル来到敌人的格纳库中，这里有很多敌方的坦克，利用ネットワーク．タッブ射击就可以控制坦克的主炮向他们自己人开火了，但是一定要保证自己身边没有敌人，否则……注意有一种戴红帽子会隐身的敌人很讨厌，建议用Qスバイダ一尽快解决掉。从左边的缺口来到下层，利用一处升降台处上行，直穿过格纳库就可以找到出口。

MISSION 28 最后の切り札



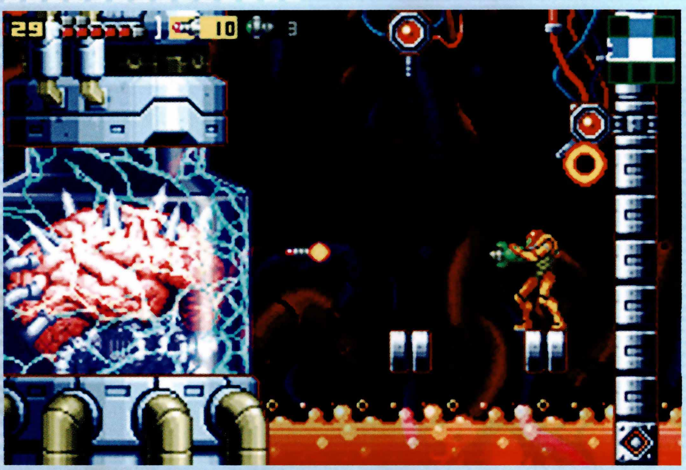
攻略要点：很容易让玩家卡住的一关，其实如果知道方法，大家会发现这关又是多么的简单。和上关一样，这里同样要用到ネットワーク．タッブ，本关的目的就是用上面的两个炮台去攻击ディアボロ所在玻璃护罩．但是有人会问了为什么我用“慢动作”也无法瞄准炮台，这里其实要绕到炮台的后面，朝其尾部红色的地方瞄准才可以。剩下的就很简单了，大家自己去探索吧。

MISSION 29 エブリシエング　オア ナツシング



攻略要点：各位打到这的玩家也是饱受蹂躏，不过真正的考验在这里才真正开始。本关的敌人简直就像蚂蚁一样多，并且会适时的出现在每一个可以攻击到主角的地方。各位邦的的替身们，请努力吧。胜利是属于我们DI！





银河战士

~零点任务~

「银河战士·融合」发售一年后，我们迎来了又一个Metroid！本作为FC上初代的复刻/加强版。新的能力、新的道具加上前几作中优秀的系统，构成了这个ACT史上的又一大作！

GBA	厂商：任天堂		发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：不明	其他：——

游戏控制

←/→	控制角色移动
↓	下蹲，按两次进入球形态（需要变形球能力）
↑	向上瞄准，站立（下蹲时）
Select	在菜单中进行区域切换
Start	打开菜单
A	跳跃（加方向键为翻滚），确定（菜单画面）
B	发射（光线枪/导弹），取消（菜单画面）
L	斜向瞄准，进入睡眠模式（菜单画面）
R	切换武器（光线枪/导弹/超级炸弹），查看状态(菜单画面）

角色能力

Morph Ball	可以让主角变成球形态，以此通过狭窄的通道
Long Beam	光线枪攻击距离加长，可以攻击到远处的敌人
Missile	攻击力比普通光线枪大的导弹，可以打开红色的门
Charge Beam	蓄力版光线枪，攻击力加强！
Normal Bomb	只有在球形态下才可以使用的炸弹，大多数情况用来探索隐藏区域
Power Grip	可以抓住墙壁或把手，令角色达到新区域必不可少的能力
Ice Beam	只要是被攻击到的敌人就会被冷冻起来，而且还可以当做台阶使用
Super Missile	导弹的强化版，可以打开绿色的门
Speed Booster	经过一段距离的奔跑就会进入加速状态，可以穿过敌人和某些固定的墙壁
Hi-Jump	高跳，得到此能力的同时也会得到球形态跳跃
Wave Beam	可以贯穿一些敌人和墙壁的光线枪
Screw Attack	跳跃时附带攻击效果，可以破坏特定的墙壁
Space Jump	可以在空中进行连续跳跃，多么高的地方都可以去啦！
Power Bombs	球形态最强的炸弹，可以打开黄色的门
Unknown Items	攻击某些特定的墙壁（带有图形），使之消失

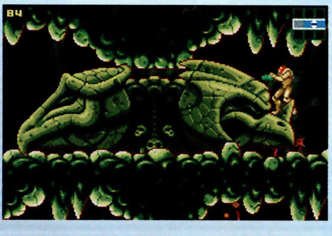
主角samus的飞船降落在行星ZEBES上，这个曾经是她家乡的地方，现在却要在此执行她的第一个任务……

Part 1 BRINSTAR



游戏开始，向左面跳过高墙壁，得到了系列的经典能力，返回时利用刚刚得到的能力变成球形态通过高墙。一路向右消灭掉一些杂兵来到一个高大的石像下，在石像的手中变成球，可以知道下个目标的位置。地图上标有S的房间可以保存游戏进度。继续向上进发，途中遇到的飞行敌人还暂时不能击败。来到一个蓝门附近，不过以目前的攻击距离





还不能通过这里，继续向上来到目的地，得到Long Beam，这下攻击距离远了。因为原来的路被石头封住，没办法只能选择向上走。利用光线枪和球能力通过以下的路十分顺利。向左来到两个龙头的通道，这里似乎不能通过，没办法只好向右走。来到尽头，打败突然出现的敌人，又发现了一个石像。新目标出现，来到原来不能通过的蓝门前，将石头打坏。通过走廊后发现了红色的门，此时还不能通过，一直向下打开蓝门，进入了





一个不断掉落石头的房间，在右面得到了导弹，这时就可以打开红色的门了。在回去的路上突然出现了一只巨大的虫子，用导弹攻击其眼睛3次，即可获胜。得到蓄力光线枪。（如果在此不能打败它的话，它还会在别的地方出现）用导弹打开红色的门，通过几个有飞行敌人的房间后，继续向右，可以得到能量罐。右下方的红门进入后可以得到该区域的地图资料。继续向上进行，来到目的地，得到normal bomb，这下就可以在球形态的时候进行攻击了！回去的路上，门却怎么也打不开，利用



刚得到的能力炸开附近的墙壁，再炸掉那些掉下来的小虫子，门就开了。原路返回，来到由3块灰色石头挡住向下去路的房间，用normal bomb炸开，继续向下。再次发现石像的同时得到新的任务：去NORFAIR区。一路上不用理会敌人，按照地图向NORFAIR区进发。遇到一些阻挡的墙壁，可以用normal bomb炸毁。通过升降梯来到了NORFAIR区。



Part 2 NORFAIR

来到NORFAIR区后，向右走到尽头，又发现了另外的升降梯，这样就来到了CREATERIA区。

Part 3 CREATERIA

用光线枪和normal bomb破坏一些墙壁，通过水池往左上走，再利用球形态以及normal bomb就可以得到未知道具-1，这样路上一些带有图案的石块就可以用光线枪攻击，使其消失。向左上经过鸟头似的蓝门来到一个空旷的地区。当角色走到画面中间时突然掉了下来，只好在下面寻找出路，利用光线枪和normal bomb可以发现左面墙壁的暗道，进入后还可以得到新的能力。回来后发现中间的石柱突然升起，而且出现了好多平台，利用新得到的能力回到上面。向左继续探索，竟然回到了主角的飞船！而且左面还不能通过，就在飞船里恢复和保存一下吧。在右面利用未知道具-1和新能力回到升降梯处，又回到了NORFAIR区。





Part 4 NORFAIR

就这样利用在CREATERIA取得的能力可以得到一些原来无法得到的道具。向右进发，来到了一个满是火焰的房间。利用Power grip抓住各个平台从房间上面通过，这里有一种在地上的炮台，暂时是不能对它造成任何损伤的。通过蓝门向上来到目的地，在这之前要小心地面的火焰，掉进去可不好出来。在房间内得到ICE BEAM。回去的门变成了绿色，看来此路不通，变成球形态，在下面的小通道内放几个normal bomb便可找到出路。在这里发现目前的跳跃力根本就不能通过这里（其实利用WALL JUMP是可以的），利用刚得到的ICE BEAM将敌人冷冻，这样就可以把它当作垫脚石了！来到新房间，左面是记录室。向上再次利用ICE BEAM将敌人冷冻才能继续。在石像处得到新任务：去KRAID区。按照地图回到BRINSTAR，原来的敌人已是不堪一击，在一个房间内利用normal bomb很容易地找到了去往KRAID区的升降梯。



Part 5 KRAID

向下通过右面的红门得到一个导弹罐后，在下个房间利用normal bomb发现了在地下的球形态发射器，只要在里面使用normal bomb高速向上冲刺。

利用WALL JUMP或POWER GRIP进入上方蓝门的房间，消灭几个敌人来到下个房间，利用下方的球形态发射器，然后在空中多使用normal bomb，可以发现一个隐藏的红门。在里面发现一个怪异的装置，不过这里有个凹陷的地方，在其中变成球形态后，可以激活该区域的滑行把手。攻击上面的红色开关，就可以很方便的使用滑行把手了。通过几个房间后发现BOSS，多利用滑行把手来躲避它的攻击，然后它会有一段僵硬时间，这时就猛发导弹吧！原路返回到KRAID区升降梯房间，向下进入2层的蓝门，使用光线枪打开左上的石头，利用滑行把手可以避免受伤，不过挡路的石块要用光线枪破坏掉才行。来到新的房间，发现下面不能通过，其实利用normal bomb可以发现这只是假象。在一个通道内发现可疑的地方），使用normal bomb后果然发现了出路，向下来到记录室，大概快到BOSS了还是保存一下进度吧。出来向右在蓝门附近利用光线枪破坏一些石块可以来到一个小房间，在这里得到未知道具-2。返回后使用未知道具-2的能力就可以破坏一些带有图形的石块，继续向上进入蓝门，这里的敌人比较多，要注意不要被包围。通过记录室后，又发现地面一处可疑地点，使用normal bomb下落到新的房间，在这里继续利用未知道具-2的能力破坏一些带有图形的石块，进入左上方的蓝门，用导弹干掉长眼睛的门后，来到BOSS处。BOSS体形十分巨大，攻击它身体上的洞是完全没有效果的，唯一的进攻方法是利用导弹攻击它额头上的宝石，它就会张开嘴巴大叫，这时再赶快向它的嘴里发射导弹。反复几次后，它会把右面的地面破坏掉，不用理会，继续站在平台上攻击。再攻击几回合后，它竟然把唯一的平台也摧毁了。没办法，只有站在它发出的“飞行道具”上攻击了。不多一会，BOSS被干掉。早先两个龙头的石门打开了一个，不过好像还不能通过，不管它。继续向左会得到十分有用的能力Speed booster。只要经过一段时间的奔跑就可以进入冲刺状态。以后有很多房间需要用此能力破坏石块。向上进入有滑行把手的房间，利用滑行把手，再消灭掉一大堆敌人，沿原路返回到KRAID区的升降梯处，使用升降梯返回。













来到BRINSTAR区时墙壁突然爆炸，进入后可以得到下一个任务：去NORFAIR区。BRINSTAR的地图已经是“牢记于心”，很容易就找到了去往NORFAIR区的升降梯。

Part 6 NORFAIR

往右进入满是火焰的房间，利用冲刺可以在下面的几个房间找到出路。如果加速的距离不够，可以到附近的房间助跑。在某个房间内得到了HI-JUMP。跳跃力大大提升，向右下走，途中可以得到一个导弹罐，进入附近的蓝门，发现路被一只大虫子挡住了，怎么也过不去。只要回来选择上面的蓝门。发现石像的同时得到下个任务：回到BRINSTAR区。在右上角的房间使用隐藏的球形态发射器，继续向BRINSTAR区进发。经过满是火焰的房间，利用升降梯返回到BRINSTAR区。



Part 7 BRINSTAR

按照地图的指示，来到BRINSTAR顶部向地图右上角的灰色地区进发。在记录室前的房间，中间用光线枪可以破坏石头，再利用ICE BEAM将敌人冷冻，继续向上。进入蓝门后，发现那些小虫子竟然是紫色球形植物的克星。玩家只要等待一会，就可以通过了。前面发现一些柱子，中间夹着的石块不可停留时间过长，再次利用小虫子将紫色球形植物清除掉，顺利通过。进入红门后得到装甲：Varia Suit，这样敌人的攻击所造成的损伤减半，还可以通过酸性和炎热地区。回来的路上在酸性溶液池中利用normal bomb炸出通道，可得到一个能量罐。回到记录室，继续向地图右面探索。在有大量酸性溶液的房间内，将小虫子引到酸性溶液内的紫色球形植物附近，从植物后面的通道继续前进，在石像处得到下个任务：去NORFAIR区。从地图右面的区域按原路返回。通过升降梯来到NORFAIR区。



Part 8 NORFAIR

来到本区橘黄色的炎热地区，把地面上的石块破坏掉，为加速做准备，然后利用加速状态的跳跃把左面的石块撞开。在接下来的房间内多次使用ICE BEAM和“空中敌人平台”，左面的红门是地图室，获得地图资料后向右，门外火焰是假象，进入后发现新道路，不过在下面的火焰可就是真的了，通过蓝门，消灭几个敌人，来到充满植物的房间，有些植物是必须使用导弹才可以摧毁的。前面房间的火焰又是假象，下去消灭掉一个比较耐打的敌人后，得到了WAVE BEAM。现在的光线枪可以贯穿一般敌人和墙壁。回到右上的房间，利用WAVE BEAM和加速通过此处。发现一只巨大的虫子，在其下方攻击它的腹部，很快将其消灭。不过在前面又出现了另一只巨虫，会快速向你冲来，这时可以向后躲避或者用光线枪阻止它前进。当你不再攻击时，它会继续冲来，这时要掌握好时间使用normal bomb炸它的腹部，四次才能顺利通过。利用加速把前面房间地面的石块破坏，进入下一层。消灭掉几个敌人和植物，来到BOSS的房间，只有攻击BOSS与房间连接的部位才有效，利用飞行的敌人做平台，对BOSS使用导弹进攻吧！



BOSS放出的小球可以破坏，得到一些补给。BOSS战结束后从BOSS掉落的地方向右会发现升降梯，来到RIDLEY区。

Part 9 RIDLEY

不过这里左右都没有出路，返回NORFAIR区。

Part 6 NORFAIR

原来被击落的BOSS不见了，出现另外的通道，经过通道又来到RIDLEY区。

Part 9 RIDLEY

进入一个宽敞的房间，BOSS出现，用导弹或蓄力光线枪攻击它的尾巴数次，可以得到SUPER MISSILE tank。按SELECT键进行导弹间切换，超级导弹可以打开绿色的门。从这里出来消灭掉几个球形敌人，回到下面的房间，利用超级导弹打开绿门。消灭掉空中和地面的敌人打开红门，继





续向左，在能量罐处下落，从左面向上，消灭很多球型敌人后可以得到这个能量罐。在向下的路上得到一个导弹罐，在地图室获得地图资料后继续向BOSS的房间前进。一路经过复杂的地形来到BOSS前的记录室，为打BOSS做准备，来到BOSS处，却没有BOSS出现，继续向左得到未知道具-3，在石像后还可以发现一个能量罐。正准备返回时，BOSS伴随着尖叫声出现。只要多使用导弹，应该比较容易通过。当然，如果再加上几个超级导弹的话，BOSS简直就是不堪一击。这时两个龙头的石门都打开了，目





的也大概确定，回到两个龙头的石门处。返回时利用ICE BEAM将敌人冷冻，借助“敌人平台”返回记录室。在路上使用未知道具-3的能力破坏一些带有图形的大石块。从地图右上角返回到升降梯，回到NORFAIR区。

Part 8 NORFAIR

来到NORFAIR区时，附近的墙壁突然爆炸，进入后打开红门。从下面的通道加速来到球形态发射装置。来到了NORFAIR中部，向左通过红门后得到了SCREW ATTACK，可以在跳跃的同时附加攻击效果，而且有一定的无敌效果。利用新得到的能力，可以打开一些石块，通过下面的绿门，原路返回BRINSTAR区。

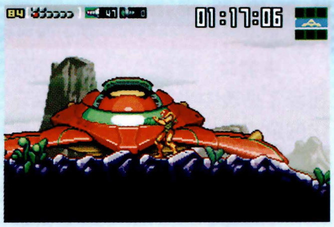


Part 7 BRINSTAR

来到地图上两团火焰的地方（两个龙头样子的石门处），通过左方的升降梯来到TOURIAN区。

Part 6 TOURIAN

通过记录室向右走，一路上到处都是墙壁机关与METROID，本来在空间不是很宽阔的条件下与METROID战斗就相当困难，再加上墙壁机关发射的光环，真是让人头痛不已。所有光线枪的攻击对METRIOD都没有任何效果，只有使用ICE BEAM将其冷冻，然后再使用导弹才能对它造成伤害！如果玩家被它咬住不能脱身的话，使用normal bomb可以把它炸开，在本区会遇到大量灰色的门，只有消灭掉该房间内的所有METROID才可以打开，有一个房间内却怎么都没有敌人，原来是地面可以用normal bomb炸开的。通过记录室会来到一个布满机关的房间，这里可以多多利用SCREW ATTACK来补充之前消耗的导弹，因为接下来会需要大量的导弹，通过红门……到处都是机关和炮弹，而且每个区域都被一种特殊的门挡住了，只有对门连续发射7个导弹才能通过，最后在尽头发现了BOSS——MOTHER BRAIN。先用导弹把它的保护罩破坏掉，然后等待它眼睛睁开时，对其发射导弹，这里的落脚点十分狭窄，屏幕周围还不时的出现光环和炮弹，不过只要活用SCREW ATTACK和右上角的炮台的话，通过也不是很难。BOSS被消灭后，该区就要爆炸了，开始倒计时，时间为2分钟。赶快回到SAMUS的飞船上吧！（中途的一些平台是不可多停留的，一定要注意）。通过升降梯回到CREATERIA区，从上层开始加速，一路破坏一些石块后，终于回到了飞船上。SAMUS终于离开了这个“是非之地”，以为安全地SAMUS去掉了装甲，不想敌人却追了来，SAMUS熟练的躲开了敌人的攻击。正准备离开时却中弹了……敌人的飞船扬长而去。此时的SAMUS没有了逃离的飞穿和强力的装甲，她是否还能生还？SAMUS带着唯一的希望进入了敌人的飞船……



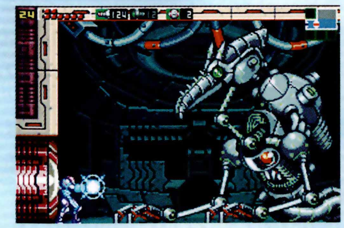




Part 3 CHOZODIA

此时SAMUS的装备就只有普通的手枪，在经过一段时间（3-4秒）的自动蓄力后可以让敌人暂时昏迷，从现在开始SAMUS开始对敌人飞船的探索。敌人放出的光线对SAMUS造成的伤害都是一个能量罐。长途跋涉后终于来到BOSS处，只有在BOSS手中的光环发光时攻击才有效，击中四次BOSS战结束，全装甲恢复的同时得到了3个未知道具的能力：SPACE JUMP、PLSAMA BEAM、GRAVITY SUIT。从房间上方返回，这时就再也不用躲着敌人跑了，尽情地攻击吧。向下来到水池边，用导弹炸开地面，进入水下，利用加速可以得到一个导弹罐，经过通道后来到下面都是熔岩的房间，破坏地面直接进入。在左面出去后，下个房间左面的地面可以落到下层。一路向左，消灭几个敌人后，向下来到记录室。继续向右，一路上要注意黑色的敌人和放电的球，黑色的敌人只能用光线枪攻击。

来到地图上的飞船处。不过现在还不能离开，从上面狭窄通道，向左消灭掉两个黑色敌人后来到新房间，在上面遇到黄色的机器人挡路，使用导弹可以加快它的行走速度。在下个房间见到了黄色的门，不过还不能通过。向左，在隧道内使用normal bomb消除障碍后继续前进。来到飞船的正上部，在左面的玻璃处发现向下的通道，进入后可以得到POWER BOMB TANK，这下就可以利用它打开黄色的门了。然后原路返回到飞船上部，



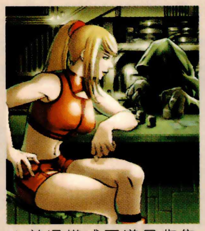


使用normal bomb炸开道路来到最上层。一直向右，打开红门，来到最终BOSS处。BOSS的唯一弱点是腹部的红点。使用导弹或超级导弹狂轰乱炸吧。不过要小心BOSS发出的火焰和激光。战斗结束后，进入爆炸倒计时，时间为5分钟。快快逃到飞船那里吧！一路上消灭众多敌人，并在飞船门外干掉两个难缠的黑色敌人后，进入飞船。SAMUS的第一个任务就这样结束了。

8种结局



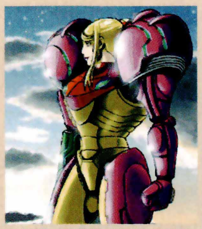
↑简单模式通关或者普通/困难模式超过4个小时通关



↑普通模式下道具收集100%并且2小时内通关



↑普通/困难模式下道具收集100%，通关时间为2-3小时



↑普通/困难模式下道具收集15%以上m通关时间为3-4小时



↑普通/困难模式下道具收集15%以上，通关时间为2小时以下



↑普通模式下道具收集15%以下通关



↑困难模式下道具收集15%以下通关



↑困难模式下道具收集100%，2小时内通关

隐藏要素

游戏通关后在设置（Option）中增加“图片欣赏”和“原始银河战士”，并在难度选择中增加“困难模式”

■ **图片欣赏：** 可以观看玩家通观后得到的游戏结局图片

■ **原始银河战士：** FC版原始银河战士100%移植GBA……请允许我在这里向打通此模式（游戏）的玩家致敬……

既然该游戏为完全移植，那么就连游戏的保存方式都完全没有变化——仍然为密码保存，甚至FC版的密码也一样可以使用！

原始银河战士操作

A	跳跃
B	攻击
Start	暂停
Select	光线枪与导弹间切换
L+R	菜单，可以选择执行睡眠模式、退出游戏、复位游戏

■文/China GBA

GBA电子杂志制作全教程

■文/gokumine



图片1

其实很早就想写这篇文章了，由于一直有任务在身只能一拖再拖。这个软件就是去年由"混沌星辰"推出的杂志仔——GoodMagazine-Advance。关于"混沌星辰"这个小组如果去年有注意的话应该不会陌生的，他们可是推出了不少工具的小组，和其他汉化小组不同的是这个小组一直在制作属于自己的GBA游戏，而且还推出很多实用的工具，更厉害的是还推出了在国内可以称得上是最好的GBA游戏开发工具CSAGBLib，目前最新的已经到了V0.20β版，想要开饭GBA游戏的朋友可以试一试啊。说了这么多现在就让我们看看这次我们要介绍的这个电子杂志制作工具吧。

第一步，当然是要拥有GoodMagazine-Advance这个工具，大家可以通过http://www.loveu.cn/hdxc/index.htm 到混沌星辰的主页或者从http://www.yxjzy.com/showsoft.asp?soft_id=149 的页面直接下载即可，文件不是很大只有800多K。下载完毕后解压缩到任意的目录下面，打开文件夹以后会看见Good-MagazineAdvance.exe的可执行文件，双击后运行，出现主程序界面（图片1）。从图片中大家可以看到运行的主程序，程序一共分成3个部分，中间的"GBA电子杂志编辑器"是程序的主窗口；左面是杂志列表窗口；右面的"Page"就是杂志的预览窗口。那么就先让我们来看看各个窗口的实际作用吧。

杂志列表窗口：该列表显示了所有的电子杂志，可以在该界面完成创建、删除、保存杂志以及生成GBA ROM的功能。

1、"添加"：点击该按钮会弹出一个输入杂志名称的对话框，输入你喜欢的名称即可，确定后会在列表中出现该名称，选中即可对其进行编辑。

2、"删除"：点击该按钮会弹出一个确认框，确定后会删除列表中当前选中的杂志。

3、"保存"：点击该按钮会将列表中当前选中的杂志存盘。

4、"生成ROM"：点击该按钮会将列表中当前选中的杂志生成GBA ROM，保存在Book文件夹下。

主窗口：该窗口显示了列表中当前选中的杂志的信息，并且可以对这些信息进行编辑。

1、页面信息列表：该表格中显示了杂志每个页面的信息，包括页面编号(PageID)、页面宽度（ImageWidth，实际就是该页面背景的宽度）、页面高度（ImageHeight,实际就是该页面背景的高度）、以及背景图片的路径。

2、热区信息列表：该表格中显示了杂志当前页面上所有热区的信息，包括链接的页面的编号（NextPageID）、在页面上的横坐标（X）、在页面上的纵坐标（Y）、宽度（Width)、高度（Height）、文本的颜色（Color),以及文本（Text）。

3、"添加"（页面）：点击该按钮会弹出一个选择页面背景的对话框，选定后会在页面列表中添加一个页面。

4、"修改"（页面）：点击该按钮会弹出一个选择页面背景的对话框，选定后会更新页面列表中当前选中的页面。

5、"删除"（页面）：点击该按钮会删除页面列表中当前选中的页面。

6、"添加"（热区）：点击该按钮会添加一个热区。

7、"修改"（热区）：点击该按钮会弹出一个热区属性的窗口，在该窗口填好热区属性确定即可生效，特别指出的是Color属性的格式为R、G、B。

8、"删除"（热区）：点击该按钮会删除热区列表中当前选中的热区。

9、"批量导入"（热区）：这个按钮的功能是为了能在页面上添加大量的文字，点击改按钮后会弹出一个"批量导入"窗口，"左边空出"、"右边空出"、"上边空出"以及"下边空出"用来控制文字在页面上显示的范围，"行间距"用来控制每行的高度，颜色就是文字的颜色格式跟前面热区的颜色一样，链接是指是否将这些文字变成热区并指向某个页面，最后把文字复制到文字框中确定即可。

页面预览窗口：该页面显示当前正在编辑的页面，所见即所得，跟GBA端显示的内容基本一致，而且上面的热区也是可以点击的。

上面是引自官方的说明，不过单看说明的话大家很难对具体的制作有个更确切的了解，那么就继续往下看由我亲自操刀上阵的过程吧。

界面都熟悉了以后这时候还不能动手，在电子杂志制作以前我们要先制订一个内容和草稿，也就是事先把电子杂志的内容做一个有计划的整理和分类，列一个表单的目录出来，以便不至于到时候想到哪里弄到哪里会给人一种很乱的感觉，查找一起也是相当的麻烦。目录做好以后就要先整理文章内容了，一边对照目录一边把自己要用的文章归类放好，接着就是寻找或者制作文章的配图，当然如果您喜欢纯文字的，这里也可以免了，不过给人的感觉就显得比较单调了。最后一步呢就是制作一个LOGO（当然，如果您愿意的话可以多做几个，这个工具最多可以支持8个LOGO的）。关于图片的大小使用240*160的即可，也就是GBA屏幕的大小。全部准备好了以后就可以开工了，大家先看看我的目录吧：

游戏集中营电子杂志第一期：
业界新闻：
最新发售游戏：
掌机热门攻略：
掌机相关工具：
站长涂鸦：

大家可以看到上面是我对本期电子杂志的一个总目录，目的是为了在添加内容的时候对内容有一个总体的分类，不至于把杂志弄的太散，也是为了方便浏览和查找内容。

好了，首先我们先看杂志列表的窗口，点添加以后会出现一个提示框，让您输入杂志的名称，您可以根据您的杂志来填写。大家看（图片2），这里就是我给杂志起的名字"游戏集中营电子杂志第一期"，添加好了，用鼠标点上书名，下面就开始要对这个进行编辑了。



图片2

编辑方面要在住窗口进行，首先要做的就是给页面加上一个好看的封皮，也就是说我们的LOGO要放在第一页上面上。看"GBA电子书编辑器"也就是主窗口，在主窗口上的页面选区选择添加，然后选择我们要添加的LOGO图片，选中后在预览窗口中就会出现预览画面了，见（图片3）。这个页面的ID为1。LOGO的首页已经完毕了，那么翻开页



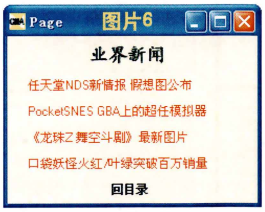
图片3

面后自然要看目录了，下面就要制作目录了。制作目录的方法和首页是一样的，继续点页面选区的"添加"，这样选择好目录的图片以后会看见这个页面的ID是2。那么如何在首页进入目录的页面呢？这下就要创建连接了。在页面窗口里面选择ID1的主页，然后点下面热区的"添加"，之后下面会出现一个连接，不过这个连接还不能使用，需要我们修改一下，选择上这个出现的连接，然后选择修改，出现"热区"的信息修改窗口，见(图片4)。在NextPageID那里填写下一页的ID号码，因为下一页目录的ID是2，因此这里就填写2。接着X和Y是连接处的坐标，也就是连接文字在页面上的位置，继续往下是连接区域的大小，这里填写上的是240*160，也就是说在这个页面任何一个地方按下键都可以进入到目录的页面，当然如果您只要连接文字有连接的话，就在Width那里写上连接的长度（长度是从连接文字的第一个文字开始）；在Height那里写上连接的高度。由于这个工具中使用的汉字是12*12的，因此具体的长宽大家根据文字的多少计算即可。颜色如果不写的话就默认的文字是黑色，也就是"0,0,0"，这里使用的RGB颜色，3个数字都是从0-255（中间分隔的符号是逗号，但是一定要在关闭输入法的情况下输，汉字中的逗号不认的说）。比如说：255,255,255是白色、255,0,0是红色、0,255,0是绿色……大家可以根据自己的需要随意填写。下面的Text那里填写连接的文字，这里要连接目录的页面，因此写的是目录。写好了以后大家可以边修改边调整文字的地址，通过浏览窗口可以查看到修改后的位置，确定好了以后保存一下，图片3就是我确定后的位置，在浏览窗口用鼠标点一下看看，是不是能连接到目录的页面呢，如果能连接到就表示没有问题了。



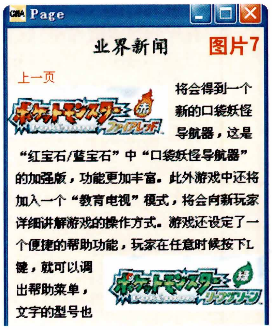
接着进行编辑ID2，也就是目录页。在我们列的目录清单中一共有5个栏目，于是在这里就要有5个热区，分别添加好，把需要的文字都加好，并调整到相应的位置。见(图片5)。不过这个时候问题又来了，每个栏目的制作顺序，是先制作好一个栏目的全部内容再弄下一个；还是按照从大到小的顺序，制作所有栏目的首页然后再弄各个栏目的内容。其实这里要看大家的顺序如何，主要是理清头绪，不要把页面弄乱了即可，无所谓先哪个后哪个。不过如果您事先没有对这本电子杂志有个整体的规划的话，还是建议您一个栏目一个栏目的做，起码不会丢下什么连接什么的，不过那样的话，目录的"热区"连接就要留到最后再修改了。





按照栏目一个一个地制作，那么在目录页面的下面添加一个新的页面。添加前我们需要先制作这个新页面的背景，制作好以后添加，这时候这个页面的ID是3。创建好了以后首先把总目录的页面ID2上的连接加好，也就是说把目录页中要连接到这个页面的字指向ID3。接着就要在ID3的页面制作同样的子目录了，做法相同，不过在这个目录页最好建立一个"返回"ID2的连接，可以在这里直接返回总目录。我们制作的这个就是所谓的子目录，见(图片6)。子目录下面就是相应的内容了，当然子目录下面还可以继续增设子目录。建立好子目录后就要开始制作具体的内容了。由于这个工具在添加文字的时候只能添加240*160的范围，也就是说只能添加1个GBA屏幕大小，如果字太多的话就不能一下子加上，而用这么小的面积加大量的文字的话就需要制作很多的页面，会弄的相当的麻烦。有没有比较好的解决办法呢？当然有。那就是利用背景来实现文字和图片的混编。

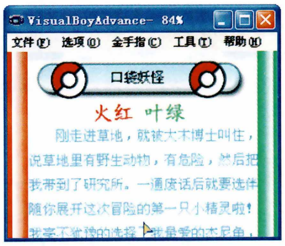
利用背景制作需要使用一些图片编辑工具，最常用的就是PHOTOSHOP了，应该没有几个人不会用吧（这里当然是说最基本的往图片上加文字），预先制作好需要添加文字的页面，页面最大是240*540，可以放下不少文字了。添加前在需要有连接的地方预先留出位置，然后就把文字粘贴上去吧，然后调整好版面，如果想要漂亮的话除了把背景页面制作得漂亮一些，还可以在里面图文混排，见(图片7)。当然，如果您只要能看就成就不用那么麻烦了，而且还能少花不少的时间。制作好以后就要开始添加了，还记得当时说的要预先留下来放连接的地方吗？添加好页面后就要开始整理连接了。

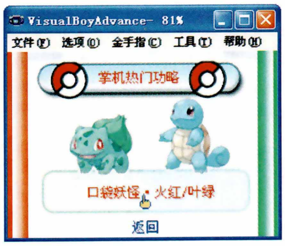


一般即使是把页面增大了，但是还有一个页面放不下的情况，在连接中就要把这些页面都连接起来，让上下页面都可以相互的连上，而且还要添加一个返回子目录的连接。方法和前面讲的添加新页面一样，连接文字的位置先估计个差不多然后根据可视窗口再调整就好了。按照这样的方法依次把各个栏目都制作好（因为很花时间，所以记得多保存几回，不然万一出现什么差错就要从头来了，添加页面的时候，背景图片不要是中文名称，不然会无法生成文件），点下"生成ROM"所有的一切就大功告成了。庆贺吧，第一期电子杂志终于问世了。

拿出烧录卡带赶紧烧录进去看看吧。在GBA上的使用方法如下：

方向键控制鼠标
R＋方向键控制页面的卷动
A键点击链接
B键返回
L＋方向键左是跳至上一张
L＋方向键右是跳至下一张
start键是跳至首页





大家看这两张图片，光标在移动到连接处自动变成手状，按下A以后进入攻略页面，浏览的时候直接把光标往下移动就会很柔和地往下滚屏，一定也没有闪烁看不请的现象。

如果是浏览照片的话也是相当的清楚，这张是我自己翻拍原先画的画稿照片，制作上来并没有什么失真的感觉。而且添加了众多的图片生成的文件只有5M左右，相当的小。不仅用起来是很方便，而且图片相当的清晰，大家可以完全发挥自己的想象力制作出更好，更漂亮的杂志来。http://www.yxjzy.com/showsoft.asp?soft_id=150 通过这个地址可以下载到我写这篇文章的时候所制作好的电子杂志ROM，有兴趣的可以拿来参考一下的。其实不只是在制作游戏杂志方面有用处，其实您还可以使用这套工具制作电子教科书，把一些公式、定律什么的归类整理，不仅是查找而且在复习的时候也是很有用处的。



迎新春GBA烧录卡导购与评析·补完篇

作为国内第一款大容量的高端烧录卡，XG2T 512M在很多方面都有独到之处，而在某些方面则有着突破性的进步。前两期电软“迎新春GBA烧录卡导购”一文中，大家已经看到一些基本事实，想必有不少GBA玩家都被烧录卡世界中的无限精彩所吸引、所震撼。只是当初受制于截稿时间和新驱动的更新，上次没有来得及对XG2T 512M展开更进一步的参考测试，包括横向对比——诸如能耗、SMS系统的自动化程度，以及卡带对“我们的太阳”时钟系统的支持等方面，天语还有欠读者一个标准答案。

目前厂家已将烧录卡的驱动程序更新至1.0BETA版，天语实测512M的XG2T完毕，并同步更新至1.1版驱动。随着驱动程序的不断完善，烧录卡还有没有“再度进化”的可能？这里再给出一些实测数据。

1 大容量LINK卡带的直观印象和使用感觉

512M XG2T在烧游戏时，应可确实感受到“大容量”所带来的别样感觉。虽然天语并没有利用烧录卡将SP变为一台掌中多媒体来实现一些扩展功能(如电子书、图片浏览、视频简单播放等)——但仅就烧录而言，不知各位有否想过一块卡中烧8～10个游戏呢？打开SP看到LOADER画面时，感觉有些棘手(图1)。另外，毋需独立的USB烧卡器，避免了卡带在GBA本体和烧卡器中的频繁换位，天语确实地感受到LINK型卡带在使用上的便利。



基本结论：1、烧录卡容量越大越爽。2、LINK型卡带可避免反复插拔(可长期置于SP中)，一来保护了金手指，二来便于旅行携带，尤其是与笔记本电脑移动配合将会非常省心，只需要带上LINK线就够了。3、像XG2T这样的大容量LINK卡，甚至连游戏的烧录次数都可以有效降低，往一块卡里装十个游戏，可以去打持久战。

(图1)

2 烧录程序的测试

XG2T上市之初是0.9版的驱动程序，此一版程序对512M卡带支持的不是很好。天语最早进行256M XG2T的测试时，发现卡带完全支持“我们的太阳”时钟系统，可是换成512M XG2T之后，在0.9版程序下烧录同样的ROM，却发生死机的情况。目前的1.0BETA版驱动，官方说是对之前发现的一些BUG进行了修正，特别是对XG2T内置的SMS记忆保护系统进行了完善，使其自动化程度更高，更利于玩家的操作。

但此版程序是否对512M卡带的支持已经完美了呢？具体测试过程如下。

1、从0.9版驱动升级到1.0BETA版时，只要将1.0版程序解包，然后将系统文件直接拷到SYSTEM32文件夹下即可(毋需完全重新安装)。当然，如果电脑里并无此驱动，则当LINK线与USB接口相连后，玩家按WINXP系统的提示画面操作，亦可自动装上。

2、1.0BETA终于使512M XG2T完美支持“我们的太阳”。

3、烧录程序仍然没有对ROM写入速度进行调整。完全烧满一个512M的卡带，天语给出的实测时间为33分钟左右，可以小睡一觉了:(

4、烧录程序没有实现“四键复位”这一决定性的功能。至于软件金手指，相对来说倒没有那么急。四键复位功能对于可一次烧入8个以上ROM的大容量卡带来说，确实十分必要。

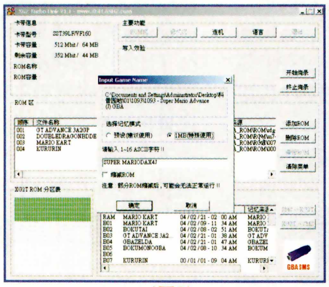
5、1.0BETA版驱动经天语测试，发现一次“引导头溢出”事件——就是说开机时发现LOADER没有了，而全部删除卡内游戏并重新烧录一次，则问题解决。看来这个隐蔽得很深的BUG，不抓紧解决不可行。

6、1.0BETA版程序，仍然存在时钟上的BUG，例如天语就发现AM/PM混乱的情况，要注意。

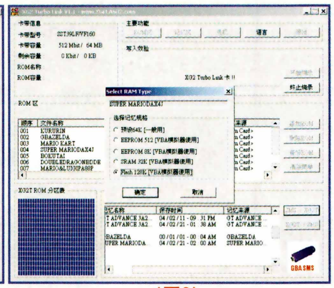
基本结论：驱动程序有待更进一步的完善，尤其是四键复位功能亟待解决。

3 XG2T特殊功能的全面测试

1、1M FLASH游戏，测试的是“玛莉A4”。与口袋类似，我们需要在这个画面主动选择“1M记忆”才行(图2)。1.0BETA版实测存取档正常。并可导出此1M记录至VBA模拟器(SMS→XG2T，图3和图3A)。另，口袋红和绿也一样OK——毕竟是卡带硬件支持1M存档，是直接的，是不需要软件补丁的。



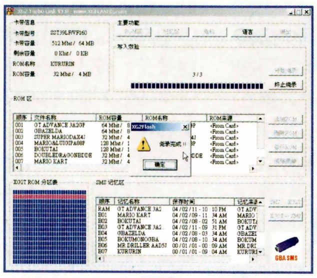
(图2)



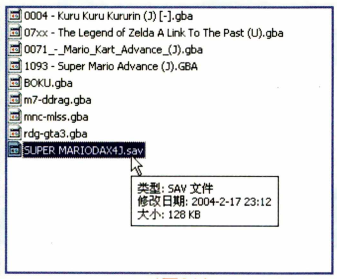
(图3)

2、EEPROM V124“玛莉和路易”，经实测，记录的存取完全正常。

3、“我们的太阳”，硬件完美支持。天语特意试验了不同DUMPPER版本的ROM(带DUMPPER片头的ROM版本以及国内某站点提供的另一版ROM)，皆可正常支持，这说明确实是硬件支持真实时钟二代。进入“我们的太阳”后，在该游戏的时钟设定画面，会发现此处的时间刚好运行在卡带本身设定的时钟上。当然如果我们在这里改变游戏里的时钟，则反过来也会发现卡带里的时间随之改变，且存取档正常。(图4)



(图5)



(图3A)

4、“随意删/随意添”功能，经多次反复测试，没有出现任何问题。

5、XG2T因为内置大容量SMS，所以可烧满512M的游戏。LOADER“引导头”部分，不占用卡带本身的空间。(图5)

基本结论：XG2T是靠硬件去实现各种特殊功能，而不是靠打软件补丁，这点上期似乎强调过。目前发现，国内很多卡带同时紧急升级软件驱动，很好地“借鉴”了XG2T的新时钟系统，从而跟着XG2Turbo上市的步伐，推出可以支持“我们的太阳”时钟系统的新驱动——可惜它们却并非在设计阶段于硬件上去实现某些新功能——这样一来，表面上看也能玩，但问题是，如果推出一款全新的游戏，比如“口袋”最新作或是“太阳2”，到时候岂不又得干等挺长一段时间才能玩？——因为要打软件补丁！？这种用软件补锅的方式终归是底气不足。

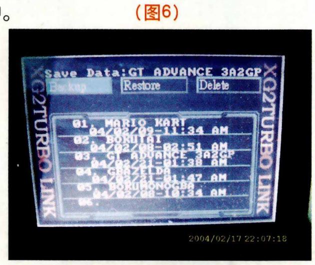


(图4)

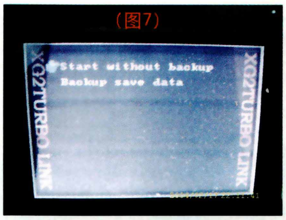
4 XG2T内置SMS的测试

1、其自动化程度的提高，表现在1.0BETA版LOADER画面下方，只有三个选项，有些操作能自动完成(而原来0.9版是五个)。对SMS部分的操作可以在电脑烧录程序下或是LOADER中进行，主要是“从SRAM中备份到SMS中”以及“从SMS中还原到SRAM中”这两种。

(图6)



2、SMS的操作，主要是把当前XG2T中，2M SRAM记忆体的记录转移到卡带的内置SMS中(512M XG2T是16M的SMS，高达四个分页，如图6)。当开机时，如果我们选择的游戏并非是当前SRAM中的存档所对应的游戏时，XG2T即要求“BACK UP”SRAM中的记录到SMS中。当然，还有一个选项就是“不备份当前SRAM中的记录，直接



（图7）

运行所选择的游戏”（图7）——这样一来，SRAM中原有的记录，会被新游戏的记录所取代。

基本结论：在操作上稍嫌麻烦，但能够换来烧录卡中的记录永不丢失。而且测试发现，对同一游戏而言，可以多存几个不同记录点到SMS中（可惜的是，目前仍然只能关机重启，无法四键热启进LOADER菜单界面）。但是，上次文章之后，立刻就有盲目跟风的烧录卡，用软件去模拟SMS的功能（居然也起个同样的名字，看来SMS真是太出名了——电软读者最清楚Super Memory Stick的出处）——但毕竟只是软件“模拟”，而不是靠硬件独立完成——例如，合卡的引导菜单就不能放到SMS里面，这样一来，其128M卡带就不可能拷进两个满满的64M游戏！所以大家挑选的时候，要考虑这些性能差异，而不能被SMS这三个字眼所迷惑。

5 512M XG2T的超长使用时间

天语亲自测试了一次，上午11点03分15秒开机（GTA3），音量控制在70%左右，也就是玩GTA3这款游戏时最舒适的音量。测试过程基本上是以玩游戏为主，大概进行了五到六个小时（从零记录开始，DRIFT COMBO起步，直接取得最强车跑初级第一条赛道，直至倒PRO赛道只剩两条就爆一周目为止）。期间，还重启SP数次（即关机后马上再打开进入LOADER），为的是多备份几个记录点到512 XG2T卡带内置的SMS里，兼测试游戏记录在XG2T 512中的保存情况。余下的时间，一大部分是将SP的上盖合上（放在衣兜儿里），在赛道固定画面或是选车时的画面，自动运行游戏；另一少部分时间则仍然以实际游玩GTA3为主。512M XG2T耗电最终测试结果如下（SP主机为准全新，电池充放电三次，原装，600毫安）——

1、SP上电源指示灯由绿变红的时刻，是晚上21点36分（未能精确到秒）。

2、SP指示灯变红后，在游戏的固定画面静置主机到22点05分（11小时大关顺利突破！）。

3、天语从22点05分开始继续打GTA3至22点08分，红灯仍然没有熄灭！

4、静置SP于赛道某固定画面，天语去洗了把脸，回来之后，发现主机自动关闭，电池耗尽。此时的抬腕看表，是22点10分29秒。

至此，这块512M XG2T的实际使用时间，当在11小时5分以上。其中，在经过了10小时30分钟左右时，SP的灯由绿变红；然而红灯状态下SP仍可继续运行半小时以上。

基本结论：仅就测试XG2T耗电而言，这真的是一个漫长而痛苦的过程。但换作玩家正常游戏的话，如果烧录卡能够达到甚至超过原版卡使用时间（这是史无前例的，难怪台湾的EZ阿豪亦会惊呼。XG2T的节电表现确实有点令人不敢相信自己的眼睛），带给我们的将是一个十分“踏实”的过程——玩家再不用在第八小时、第九小时、第十小时的时候而为SP的电池担心。节电的意义不仅在于对GBASP充电电池的保护（或是对普版GBA干电池费用的节省以及环保），设想一下，对一个正在旅途中的玩家来说，11个小时的续航时间意味着“可以一整天游戏而不用充电”。

以上为实测，不以任何所谓的“烧录卡电流强度测试”为准。

6 512M XG2T使用新版的LINK烧录器

新的烧录器将会随着512M一起推出。根据官方的消息，新版的烧录器主要是解决了第一代烧录器LINK连线“头重脚轻”问题——电路最终被移到了线的中间，同时还内置GBA和SP的充电线，也就是一条USB线输入／三条独立分线输出。听说在USB端和GBA数据口一端还加上了磁环，以利净化数据信号。这样一来，XG2T 512的LINK线就可以同时实现三个动作：烧录卡带、给SP充电和给GBA充电。光是这充电器功能，XG2T就已经为大家省下几块银元:)，真没想到这里还留了一手，呵呵。

7 512M的烧录时代由XG2T开始

XG2T512M是第一款正式推出的新世代烧录卡，相比较而言，目前市售的EZ 512M只是EZ1的大容量版，并无新世代烧录卡的基本特征。至于这块XG2T 512的售价，据官方透露，建议零售价为799元。以XG2T的实际表现，相信玩家对这个价格会给出自己的判断。

让我们一起迎接512M时代的到来！

（以上，全部为实测，敬请各位爱好者多加研判，并提出批评意见，谢谢！）

XBOX上网步骤

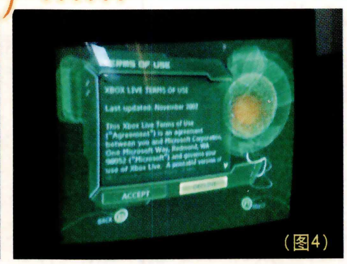
此文仅献给全心热爱XBOX的核心用户……



（图2）



（图3）



（图4）

xb之上网计划完成！！

大家不知道都在玩什么网游（家用机）？Ps2的FF11（条件）太恐怖了？

1、请选择Xbox，它将是您作出的有史以来最明智的决定之一。

2、请不要加直读，尽管这条件有点苛刻，不过这么做决不是为了上网这么简单，请多加审判。

我不顾机体之沉，不顾各方之多磨，终达成，虽以失败告终，其至诚映照玩家更加努力。天津南开区的网速还是不低，也有达人助阵。

为此文时，鸣谢Wizard提供技术支持及DSL，Ning提供电力维修。

一、xbox live的服务种类：

提供下载游戏相关（较典型的见Project Gotham Racing 2），在线对战（可以预期的是Halo2），可转换声调聊天等等……

二、此行的先决条件：见（图1），此卡号可以免费游戏两个月。

详情参看www.xbox.com\en-us\live\offer，他提供了登陆必备的subscription Code。

三、连线须知：

DSL在中国叫ADSL，是XB所要求的标配之一，家里有宽带猫的，直接接上，即可。

四、程序：

PGR2（及其它游戏）的盘附赠XBOX LIVE的SIGN Up程序，或购买Live套件（$49.99），装在本体的硬盘上。

五、哈哈，了解了以上内容后：

1、（图2）首先是这样的：自动的IP连接（Auto Detecting）是无法进行的。首先PPPoE要通过，输入您的宽带用户名及密码。

2、如果输入无误（不必键入服务器），就会进入下图（图3）。

3、马上会有下面的历史性时刻（图4），选accept。

4、在输入Subscription Code后，选择服务器，现在有：美国、欧洲诸国和日韩可以选择。我的建议是美版游戏最好用美国服务器。

5、建立Account。目前我们得出的结论是国际信用卡的卡号——必要！不管有没有免费的点卡号，都必需配备Visa、Maste、American Express等的正确卡号，其余的都完全可以瞎编，在没有任何官方卡号的情况下，Credit Code用4111111111111111代替是可以的（非常搞笑），但事后他可以检测出来，所以无帐户用户（黑户）基本无望。非常不幸，Live探索到此为止，我们惟一能得出的结论即是所谓免费，其前提必是在有合法银行帐户，并其中存有超过Us$0.99的款项后方可继续。

不知道天下千万电软读者，抑或天师知道，有人在国内已进行XB网战了呢？当年DC都不成问题，希望在GGD及HALO2推出之后，科普节目能多介绍有关知识。本人鄙陋，不足道，空有热情。还望诸路高手达人指教！

——津岸 天师老乡，别忘回信……张硕，2004.2.8.

编者按：国内XB玩家上私服的有一些，而且我们发现，整体上看，XBOX的爱好者还是不少的。这篇小文可抛砖引玉，希望更多的高手能写一些XB在线对战的心得。

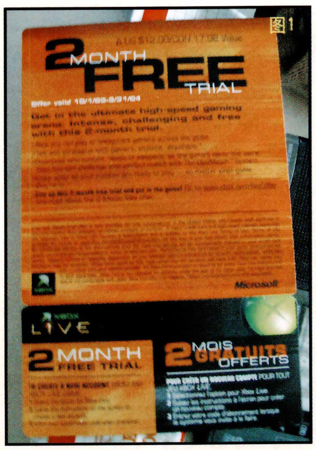


图1

掌机软件硬件大盘点



最近好像掌机市场一直很热闹，这无非是又出现了不少的好东西。

软件篇之AppleWord(苹果背单词) ALPHA版本。

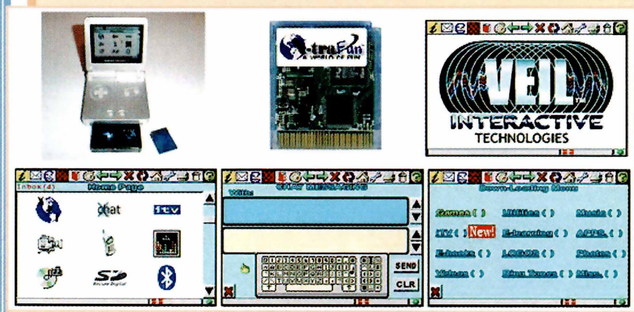
上回曾经介绍了一个AppleShell Advance中文版不知道大家是否还记得。这回这个AppleWord(苹果背单词) ALPHA版本同样是出自"HappyApple"这个网站（不过偶总觉得这是个mm开的）。

首先这个背单词的工具和以往的英汉词典不同，这套工具是专门针对单词记忆的。通过GBA运行这个工具后首先会出现标题LOGO，在LOGO页面可以看到上面写着收录了6700个单词，真是相当的多，光是看数字就要开始头痛了（笑）。进入主画面后出现4种不同的模式。可以选择英－汉或汉－英学习/背诵模式，遇到重点单词可以将它标记，下次重新复习所有重点单词。而且在背诵单词的时候，左右键变换单词，当遇到不认识的单词后按下A键就会出现音标、词性以及意思。通过这套软件，大家可以在手掌机上方便高效地学习、背诵英语单词，还可以测试您的掌握情况，并做出分析统计。软件全部囊括了CET4－6级所有单词，不管您是要考级还是学习都用的上，而且根据官方站的说明，下一次将推出全范围版本，不错吧，又给您找到一个使用GBA的理由。

另外在这个网站上发现了一个把GBASP变压器改装成USB接口的方法，看起来很简单，不过不清楚实际制作的时候会遇到什么样的难题。偶的心又动了，为了大家偶先用自己的机器做实验，等成功了再把经验分享给大家的说。

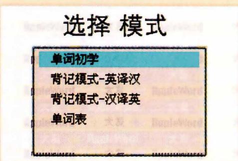
硬件篇

年前GBASP的外壳大量的出现在市场上，而且价格一般都在50元左右，相当的实在。



而且正赶上任天堂大肆的赚黑心钱有越来越甚之势，随便把两个普通的颜色往一起一对就叫什么"限定"，让人不气也难，可又苦于无壳可换。这下子可算解了众玩家的燃眉之急，花很少的钱就可以弄一个"限定"甚至是"特别"的颜色玩玩了。而且外壳中除了所需要的配件以外，连螺丝刀也都有了，只要是对自己动手能力信的过的就可以试一下自己改装得乐趣。大家也可以看《掌机迷》9上偶关于换壳的文章。





硬件方面另外一个受人瞩目的就属视频卡了。也许大家已经都对烧录卡看视频文件受够了，于是商家纷纷投入到这块新的宝地上来，一时间把烧录卡的风头都盖过了。电影卡方面虽然日本的AM3一直在视频压缩上占有优势，但是由于语言和价格的关系，在国内依然还是GBA电影卡保持着飞速增长的势头，不过在视频压缩上还有待提高，应该超越128M/60分钟的极限。电影卡完了就是转接器，以前最早有一个电视转接器，通过电视天线接收电视，不过遗憾的是在接收方面先天不足，只能插有线，但是有有线接口的地方应该不会没电视。现在市面上又出现了两种新的产品，一个是圣嘉公司的4合1视频接收器，另一个是视频转换卡。前面的那个4合1视频接收器在上一期的杂志中已经做了详细的测试报告，这里就不多说了。关于这个视频转换卡是最近在国内才有的出售的。早期这种卡只在国外有的卖，国内要买也只能通过香港那面。这个转换卡就是左面图片的样子，高度有两盘GBA卡带那么大，输出口也有两盘GBA卡带那么厚。





最近在国内出现的这个产品价格在160－200元不等，主要功能和圣嘉的那套产品差不多，不过功能方面要简化了很多--只保留了AV输入的转换。声音因为没有扬声器因此只能使用耳机插口来听声音。不过做工方面需要改进的说，AV端口用的材料很烂（我手中的数套都是如此），不过要是再配上一个200多的CD型VCD看盘还是够用的，起码带着方便些，相关的测试报告请见最新的《掌机迷》杂志。

说到这里我想起了以前曾经报道过的一个FGBA，这个东西从公布后一直没有见到过。

这个看似很不起眼的东西却有着惊人的功能，使用SD卡带作为存储媒体，可以当记事本、行事历、电话簿用，通过软键盘输入文字并存储到SD卡带中，然后通过USB接口可以和PC连接。但是更特别的就是这个设备内部拥有蓝牙系统，可以直接上网、收发电子邮件等功能。而且还能直接播放MP3和MPEG格式的影片，估计这些功能应该能买台PDA了，不知道真的发售了会是什么价钱。

看来今天就到这里了，看看表已经是凌晨5点40了，睡觉…睡觉了，下次发现新东西的时候再拿给大家分享吧。

■文／gokumine



电子分插

智能电子分插

各位好，这期天语给大家介绍一款先进的电子分插器。现在的玩家同时拥有几台游戏机已不算什么新鲜事，而其他视频器材比如VCD或是DVD，更是早就普及开来。考虑到电视机后面的端子有限，如何才能应付愈发多样的音视频器材？于是分插装置应运而生。但是以往我们用过的分插，多数都是那种需要手动切换不同视频输入的，因此在使用上比较麻烦。但智能电子分插就完全不一样。





制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：100元
http：//www.xinga.com.cn

外观视图



超市安全包装，工业化产品

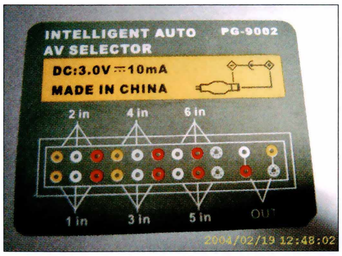
图示说明

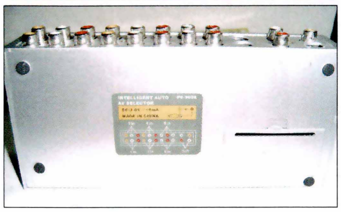
1、超市安全包装，强力塑封，保护器材
2、出口制品，包装背面的说明为英文
3、3V变压器输入端子
4、电子分插器的开关

[优点]简单方便

●高达四组AV输入
●两组S端子输入
●自动侦测当前输入信号
●自动分配到电视上输出
●信号将被高保真还原
●带视频输入信号指示灯
●电池和变压器两用

注意 手动切换信号频道





请大家注意，图示的信号位置，与电子分插器面板上的指示灯一一对应（指示灯从左到右顺序为1至6组的输入信号）。有时我们同时开启多个信号输入源，比如，在2号和4号输入端都有信号，这时如果打开电子分插，哪个会先出来呢？

就是按照图示的：

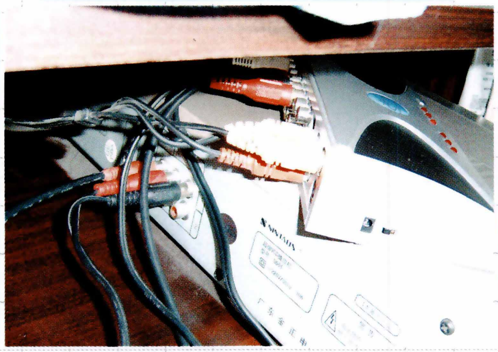
AV1>AV2>AV3>AV4>S1>S2这样的顺序来完成信号输出的，也就是说，电视画面会先显示2号输入端的信号。

如果想转到4号输入端的画面，请大家按一下电子分插面板上的SHIFT档即可。

如果先输入2号端的信号，再输入4号端的信号，则电视屏幕会马上切到4号画面。

也就是说电子分插不但可以自动完成信号分配，我们也可以手动随意分配电视画面。

智能电子分插器画面效果极好



自动分频，简单易用

测试结果

易用程度	●●●●◐	制造工艺	●●●●○	外观造型	●●●●○
实用程度	●●●●○	画面质量	●●●●●	包装安全	●●●●○

电软力荐

本品适合哪些玩家？

拥有多台游戏机或音视频器材的朋友



电子分插器最右边的一组端子，是输出端。

邮购情报请见本期P86-87次世代商城

实战报告

天语直接使用VCD机和一台SAMSUNG U_CA3照相机对这台智能电子分插进行测试。首先跟大家道歉，因为照相机镜头太小，因此照片拍得很不好（时常出现广角效果），但是此相机支持无限制的20帧的320×240视频（记忆棒DUO），于是正好可以派上用场。

将想要使用的器材的连线，直接连到电子分插器上——天语把相机和VCD的视频连线分别接到电子分插的2号和6号输入端。

然后再将一条通用的AV/S一体线，从电子分插的输出端与电视端子相连。

因为电子分插需要使用电池或变压器来供电，因此放入两节五号电池，然后打开位于分插侧面的开关即可（这时，分插面板上的指示灯会闪几下，表示状态正常）。

1、打开VCD机进行播放，按下电视遥控器上的AV键，画面出现。

2、保持VCD机信号，同时将相机的功能档定于"视频录放"，结果电视画面出现相机画面。

以上说明信号切换成功了，而且，画面非常稳定，看不出任何信号衰减和误差。

想换回VCD机信号？后述。



文BY：天师

硬件心得 电软精选最强硬件周边 打机良友 测试报告

游戏心得 电软精选最强电玩周边 休闲良友 测试报告

强势出击 非凡体验 EYE TOY!!



测试/撰文：乔沛



目前最具创意兼具强身效果 PS2的绝对力作EYE TOY登场



今年1月份亮相China JOY的索尼展台上展出了一款全新的PS2外设。并吸引了无数人驻足观望，人们都对这个小巧可爱玩意儿产生了无限的兴趣！这就是EYE TOY！！

Eye Toy的玩法其实十分简单，玩家只需站在连接上PS2的专用摄像头前，玩家的影像就会被捕捉到电视的屏幕上。然后，通过专用游戏把玩家影像与游戏画面进行合并，从而进行游戏。举例来说，比如头顶球的游戏，皮球会从画面上方坠落，而玩家只需移动身体，令自己在电视中的映像去接触皮球，皮球就会被击飞。就是这么简单！也就是这种虚拟互动的感觉，让玩家全身的细胞都活跃起来，然后全身心地投入游戏。目前Eye Toy也开始制作更多专门的游戏，相信有了《Eye Toy》，会让PS2的游戏乐趣更多彩多姿喔！！

丰富多彩的测试性小游戏!!



↑用手指代替手柄按键的感觉只有试过了才知道。的确很有意思！我转！

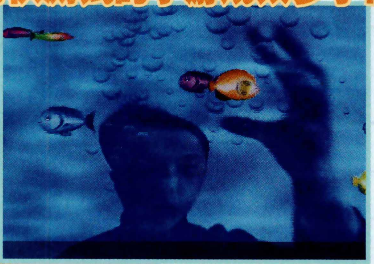






→天空中漂浮着许多的肥皂泡。用手指碰一下就会……很有童趣的游戏。

可供测试的小游戏太多了！



无限的互动、无限的乐趣、与大家一同分享！

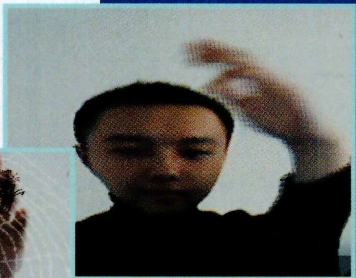
与跳舞机相比，Eye Toy强调的是游戏的互动性。玩家在屏幕前的每一个动作都直接影响着你在游戏里的表现。而这一新颖的玩法也适合各个年龄阶层的人玩，因为它不存在操作的复杂，因此无论男女老幼，都能得到最大的乐趣。



好多蜜蜂！救命啊！



←另一个特效游戏。身体的边缘会有彩色粉末落下。看，我的无敌头皮屑！



与家人一起享受Eye Toy带来的乐趣，可以说是现代休闲娱乐的一大全新方式。



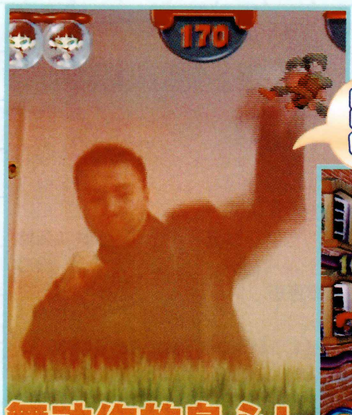
↑EYE TOY的特效工具之一。看我的手正在变为颗粒！

一个抓蜘蛛的游戏！？



→看着满脸的蜘蛛网，我的感觉可想而知！再加上蜘蛛！

玩完了测试性的小游戏，还有更加精彩的好东西等着你！



舞动你的身心！



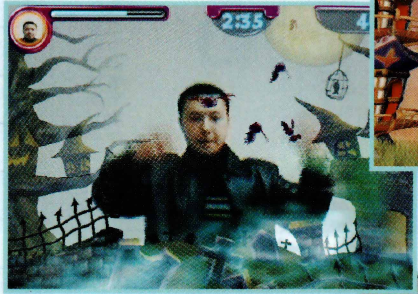
↑顶球游戏。用球来攻击两边窗户中出来的敌人，小心有人给你的球撒气哦！

索尼开发的这款EYE TOY的确是明智之举！用简单事实就可以证明，EYE TOY在发行后，受到了玩家们的热烈欢迎，在短短的半年时间，已经取得了超过200万套的销量，这对于一个外设产品来说，可是个惊人的数量了。今年2月16日，北京的玩家也能在本地买到EYE TOY了。目前，EYE TOY的售价是500元人民币，包括一个摄像头、一张正版游戏软件，一份说明书。相信EYE TOY必然会在大陆掀起另一阵游戏狂潮！





↑两人配合的焰火游戏，画面很漂亮哦！就是难度有点大！



→鬼来啦！在恐怖城堡的环绕下，一群蝙蝠向我进攻！不过可以用手拍死它！



用自己的方式进行游戏乐趣无穷啊！！



↑→看我的铁头功！敌人被我顶飞了！不光如此，如果你喜欢还可以用棍子、酒瓶……

这么多有趣的游戏令人一时难以取舍！



体贴的附加功能



↑擦窗户！擦得越快，得分越多！建议胖子可以多玩这个游戏，全身活动，很减肥的！





→可以调节摄像头的灵敏度！体贴的设计，这样可以适应不同的光源环境。





↑我可不是杂技演员！但是技术倒是一流的！小心两边来捣乱的猴子，必要时可使用击飞技！



←舞蹈游戏，简单的啪啦啪啦舞！跟着前面领舞小姐的节奏，按顺序用手去指吊灯，这个游戏的设计比较新颖，就是比较难。

比赛结果发布！



多人游戏模式

EYE TOY不只是强调互动性，还注重群体的娱乐性。多人模式下，你可以制作自己的肖像进行游戏，分别有高兴、悲伤和惊讶三种表情，在以后的游戏中可以使用。制作好肖像后任选一个游戏就可以开始比赛了。最多可以4人（分先后顺序）。



双人比赛开始！看谁能以最快时间将对手击倒的拳击游戏！



次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010－64472177

每张汇单邮费一律10元！

2元可以当12元用！！



●出口日本的龙猫手机挂饰，做工精致，品质一流

从即日起至2004年3月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），再加2元即可购得价值12元的出口日本原版“龙猫”手机感应挂饰一款（17款中随机一款），机会难得，赶快抓紧吧。

注：新年“1元钱买CD包”活动已截止，请勿再加一元。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元

●全功能实现●内置钮扣电池



GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

PS2光纤线
编号：1157　价格：39元



●可大幅提高PS2音频输出效果

PS2 专业级AV/S—一体线
编号：1168　价格：59元



●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱＋风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放24张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



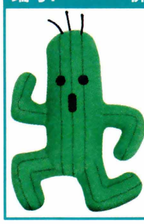
●全不锈钢制造！有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具● 40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015　价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
编号：4228　价格：45元



●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059　价格：30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A款
编号：4138　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶B款
编号：4149　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶C款
编号：4150　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶D款
编号：4161　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶A款
编号：4105　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶B款
编号：4116　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶C款
编号：4127　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194　价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

美少女战士超大挂饰六件组
新品上市

编号：4251　价格：48元



●塑胶材质，平均高约10cm，带钥匙扣。

●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮。

●代替月亮惩罚你！童年回忆中五名水手战士与妖艳的黑月亮如今炙手可得。

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183　价格：19元



●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4239　价格：29元



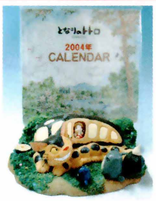
阿童木两款，小兰一款！

●出口日本原版，做工精巧

龙猫场景相架A款
编号：4071

~~市场价：150元~~

特价：99元



●出口日本原版，做工精致

●龙猫BUS场景附2004年历，高约18cm

●透明相框，可换上自己喜欢的相片

特价限量抢购中！

龙猫场景相架B款
编号：4082

~~市场价：150元~~

特价：99元



●以藤岛康介插画为原形制作的樱大战人物扭蛋六件组，人物平均高约11cm

●日本原版，BANDAI出品

特价限量抢购中！

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

新品上市

~~市场价：210元~~

特价：149元



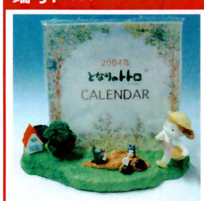


●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

龙猫场景相架C款
编号：4093

~~市场价：150元~~

特价：99元



●出口日本原版，做工精致

●小梅追逐龙猫场景附2004年历，高约18cm

●透明相框，可换上自己喜欢的相片

特价限量抢购中！

樱大战第三幕扭蛋六件组
编号：4240

特别推荐

~~市场价：200元~~

特价：139元



●以藤岛康介插画为原形制作的樱大战人物扭蛋六件组，人物平均高约11cm

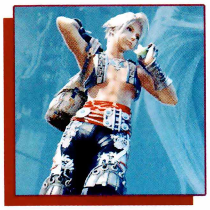
●日本原版，BANDAI出品

特价限量抢购中！

VOL.29《电玩新势力DVD》2月26日火热上市

势将革命进行到底，DVD计划第二话，高品质纯美视听享受！





■ 最终幻想XII
业界瞩目精彩新闻发布！



■ 战国无双
战国时代剑与斩的世界！



■ 合金装备 索利德～双蛇
精彩桥段全程奉送 ！



■ 装甲核心～连结
超酷CG公布！



■ 异度传说2～善恶之彼岸
捷足先登，抢先"视觉"报道！



■ 怪物猎人
CAPCOM最新网络游戏《怪物猎人》全程深入体验！



■ 辐射～钢铁兄弟会
核后的人类，黑色的幽默！



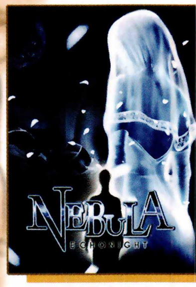
■ 武刃街
狂放热血，新版MV！



■ 死或生在线
目光！目光！美人再现，目光在线！



■ FFX−2国际版+最终任务
最新，最火暴，最养眼！想不想看？



《星云～回声之夜》
贝多芬"月光奏鸣曲"完美演绎！



《电新DVD》＝DVD＋CD＝9.8 惊爆价

革命仍在进行，进步还在继续，改版、改版、再改版！！！

次世代传媒 GAME.CN

SNK的历史

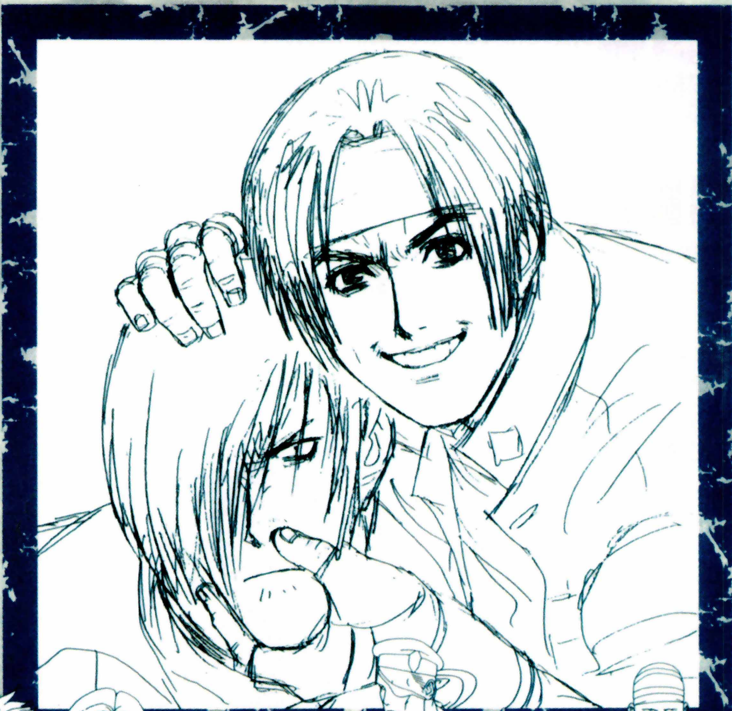
铁血世界的衰落和崩溃，历史和遗产永远不会消失

光盘主要内容

SNK密闻录：SNK的兴起、发展、辉煌与衰落的历程/SNK在日本的失败，韩国的狂热和再生，超人气的海外市场/独家公开的日韩高手争霸战精选/Neo Geo给业界以及一代玩家所带来的重大影响/100个Neo Geo游戏珍藏资料/SNK游戏开发花絮

DVD双光盘，全长180分钟，杜比AC-3 5.1声道渲染，可选中文字幕，日语配音，中文解说特制次世代专用精美包装盒，

好礼品货色下期公开！



定价：23.80元

三月下旬上市

（邮购另加挂号费2元）



次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 DVD 即日起接受邮购

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177

秘技天地 Top Secret

新一期的秘技天地与您见面了!!我总是最后写篇首语，因为有种如释重负的感觉。的确，想找些新鲜的秘技太难了。特别是玩家们的构成又是那么复杂!有喜欢PS2的，有喜欢GBA的，更有些支持PS的铁杆天天跟我哭诉，要我等老秘技的……面对此景，我、我只有……倒!!!好在还有许多玩家来信支持我!!谢谢!

栏目主持 龙哥

最新最快最强

菜鸟秘技&无赖金手指

GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※在没有"认识停止世界"能力的条件下通过幻梦宫那只兔子的方法:

1、在初次游戏中取得那只兔子的魂。

2、通关一次后，选择保留魂重新游戏的选项进行第二次游戏，来到幻梦宫那只兔子所在的房间前，装上"时间停止"的红魂，在看见那只兔子后比它先发出"时间停止"，这一来它的"时间停止"就不起作用了，于是就能通过那个房间了。

广西　韦煜

龙哥：我恨那只兔子!代表爱丽丝鄙视它!!没事拿个怀表玩儿定时!一开始玩的时候我着实被它戏弄了一番，后来拥有了那项能力后，我来回走那条长廊，海扁了它20多顿!打出魂来后，又扁了两只才罢手!上面这招以其人之道还治其人之身，太爽了!推荐!



PS2 零·红蝶

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:7

※获得经验窍门

在最终刻快到关底打楔(?)之前，有一条说长不长说短不短的台阶，把之前的一大群忌人引来(有点难度)。自己走到台阶最下方，换上强一些的胶卷配合强化后的零一起使用。等忌人们都上来，捉捕圈成红色时(最好是小红灯亮起)，就狂按门，等零蓄满后再一起发动。我照，我照，我照，总算为小茧姐姐出了口气。等攻击完后记住一定要往后退。不然忌人们一起攻击上来，那可就麻烦大了。如果顺利的话，不用几次忌人们就都给干掉了。又可赚到不少经验咯。

※有趣事件:

1、大家一起做晨操:

当遇到几个慢吞吞的村人怨灵时，待它们体力不多后，把它们引到一起，用一起强力胶卷搞定后，就会见到它们在一起挥动手中的武器，然后再扭扭屁股，感觉就像在一起做晨操(笑)。

2、同时见到两个真壁清次郎的怨灵:



只要在第三刻进入土藏后，见到真壁的怨灵进入座敷牢之前，快速穿过它进入座敷牢，就会同时见到两个真壁的怨灵了，一个正穿牢而入，一个在牢内哇哇大哭(难道真壁已练成分身术了?笑)。

3、见怨灵飞空走楼梯:

在第八刻进桐生家二楼和桐生双子怨灵战斗时，把其中一个引到楼梯旁边，让零先走下去，跟着就会见到怨灵飞空走楼梯了。有下楼梯的动作。但是走空的，不愧是鬼啊，真是厉害。

博白　通灵丸

龙哥：零红蝶的曝光率在前些日子极高，现在慢慢平静下来了。终归好游戏太多了!不过对于一个游戏来说，反复钻研其中的奥妙也是其乐无穷的一件事啊!以上这条秘技就足见作者玩游戏时的认真仔细，致敬!

PS2 恶魔城·无罪的叹息(美版)

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※物品加满的秘技

在游戏最开始的存盘点门外，站在红地毯上，面向靠近第二个灯台的绿色方格(2-3灯台之间的阴影是绿色的)。按START，进入item list和equip list，高亮条在的道具就会自动加1，直到变成9个。

龙哥：3D的恶魔城真没劲!不习惯这种感觉!我还是再把《晓月》通一遍关吧!

DC 阿卡迪亚

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:4

※屏幕变化:

进入战斗时如果按着不同的键，进入战斗时的屏幕变化效果也会不同。有各种收缩、回旋、破碎。每个按键都有一种，要都看到必须掌握一定技巧。其实也很简单，如X键，按一次后再按一次，然后一直按着直到进入战斗。

上海　小弟BB

龙哥：一款我不太熟悉的游戏，倒不是说它没名儿，玩得少罢了。不过因为是DC游戏，稀有嘛!登出来大家怀念也好。

GBA 三国志

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:7

※无赖式秘技:

在游戏中，指令用完，行动终了，接着只要按START多按几次，就会跳出一个类似



于同盟的菜单，只要选择一个君主，然后就能操纵他了，把他城市的钱、粮食运送到先从自己操探的城市，或者武将，这样在游戏初期就能挖人墙角，变成暴发户，如要还原，指令终了后，选自己国家，就可以了。

※超级武装:

登录新武将时输入ししこ(主人公)

武将设定值就会增加为99点。

浙江　王海江

龙哥：这款三国志给人一种节奏过于缓慢的感觉!而且日文版确实让我头疼!好容易有个中

文版，还是非正当手段翻译的，老死机！！倒是上面这款秘技，让我有兴起了重玩一遍的冲动！怎么样？我很无耻吧？！

GBA 决战三国中文版

●游戏推荐度：? ●秘技实用度：?

在游戏中，会有一些不是蜀国的将领登场，比如徐州城大战这一章，曹操派郭嘉、夏侯惇、许诸支援刘备，不要让他们得经验值，因为过关后他们就走了，在最后一个回合卸下他们的武器，就能充公，过关后仍在，就可录为己用。

※赖经验值：

游戏初期，多买一些回复EP的药品，在战斗中使敌方只剩下一人，让想练级的人最好卸下武器打他，其余的人给敌人加血，这样就能赚取经验值，EP没了及时用药品。隐藏人物李明，在徐州城收得陈登、孙乾、简雍三人后，不要急着去会议所，到酒楼和左边的老爷爷说话，请求灭山赋，回答是：打败山贼收得李明。

浙江　王海江

龙哥：这款游戏是什么东东啊？没见过！不敢评！看在读者来信的份上，登一下吧。还请知道这款游戏的读者们不吝赐教。谢谢。

ARC 罪恶克星XX

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：7



※全结局达成条件

Sol

ed1->通常路线/ed2->对Millia的时候以时间到获胜/ed3->前五场综合秒数不超过123秒

Ky

ed1->对梅喧以时间到获胜/ed2->通常路线/ed3->Sol的ed1过关之后——将暗慈一击必杀

Eddie

ed1->打FAUST在剩余时间68秒以下打败他。/ed2->正常路线[要在68秒以上ko]/ed3->要过I-NO的ed2，打FAUST在时间剩68秒以下获胜，以杀界击倒I-NO

Millia

ed1->通常路线/ed2->对Slayer一击必杀/ed3->Sol的ed1过关之后，对纱梦一击必杀

Venom

ed1->通常路线/ed2->对佛斯特时间到，对i-no剩余时间5ed秒以上内打倒/ed3->对Faust以时间到获胜，然后对i-no也以时间到获胜

Slayer

ed1->对纱梦自己剩余体力1/2以下胜利/ed2->通常路线/ed3->对Potemkin一击必杀~对纱梦自己剩余体力1/2以上胜利

Axl

ed1->通常路线[到testament前没接关]/ed2->对Testament输掉一次[有接关]/ed3->对Sol一击必杀，之后出来的Sol再度一击必杀

Potemkin

ed1->对Eddie败北~到eddie前retry过/ed2->通常路线~同上无retry/ed3->打到EDDIE前要有接过关，对DIZZY剩余69秒以上获胜

Faust

ed1->对I-No一击必杀[到slayer前有接关]/ed2->通常路线[到slayer前无接关]/ed3->may的第2结局达成后，然后达成上面ed2的条件对may剩余69秒以上打倒

Johnny

ed1->到纱梦前无接关后对上Boss I-No/ed2->到纱梦前有接关后对上Testament/ed3->chiip的ed3完成之后将i-no一击必杀

May

ed1->对millia剩余68秒以下win/ed2->同上剩69秒以上win/ed3->暗慈ed2完成后~对faust剩余69秒以上win

Chipp

ed1->通常路线/ed2->对eddie一击杀/ed3->ky的ed2完成之后，对Bridget剩余69秒以上win

梅喧

ed1->通常路线/ed2->对Robo KY一击必杀/ed3->Bridget之后出现的暗慈等到自己体力到1/3以下再打倒他.暗慈的ed1需要先过

暗慈

ed1->到Axl之前有接过关/ed2->无接关破关/ed3->对Ky一击必杀~加上无接关

纱梦

ed1->对Robo Ky胜利/ed2->对Robo Ky败北/ed3->对Robo Ky一击必杀

Dizzy

ed1->对Boss I-No败北/ed2->对Boss I-No胜利/ed3->Bridget的ed2过关之后，对Faust以觉醒必杀技获胜

Bridget

ed1->在Chipp之前有接关/ed2->通常路线[无接关]/ed3->Johnny的ed1过关之后，对May一击必杀

Zappa

ed1->对Faust败北/ed2->对Faust胜利/ed3->ky之ed3完成，对暗慈一击杀

Testament

ed1->通常路线/ed2->Potemkin一击必杀/ed3->i-no之ed2过关，对axl剩余69秒以上win

I-No

ed1->通常路线/ed2->对Millia一击必杀/ed3->johnny的ed2过关后，对MAY&Eddie&AXL总合战斗时间181秒以上，也就是说每场玩到剩30多秒再打赢

龙哥：华丽！太华丽了！恐怕玩过这款游戏的人都会这么说。可是任你怎么华丽，我还是喜欢街霸！因为华而不实的感觉让我很不爽！

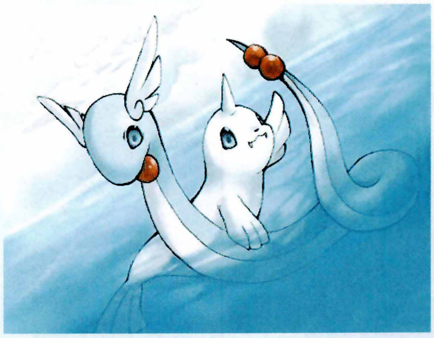
GBA 口袋妖怪蓝宝石

●游戏推荐度：8 ●GF实用度：9

金钱无限/02025926:0F

神奇糖果/020259F4:44

龙哥：不多说了！怪物软件！刚出的《标准掌机典藏》上有所有怪兽捕捉地点！我决定再重玩一遍！！



PS2 风云新撰组

●游戏推荐度：7 ●GF实用度：6

必须码/EF8C98DB 1653F267

体力/1F8F1B4F 0A53F25C

腕力/1F8F1BCF 0A53F25C

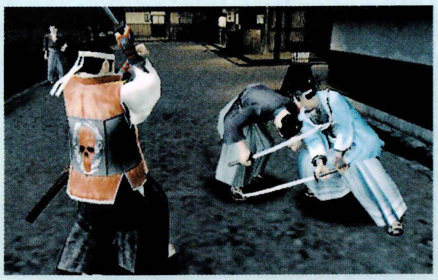
敏捷/1F8F1E4F 0A53F25C

信赖/1F8F1D4F 0A53F25C

名气/1F8F1E0B 0A53F25C

熟练度/1F8F1EDF 0A53F25C

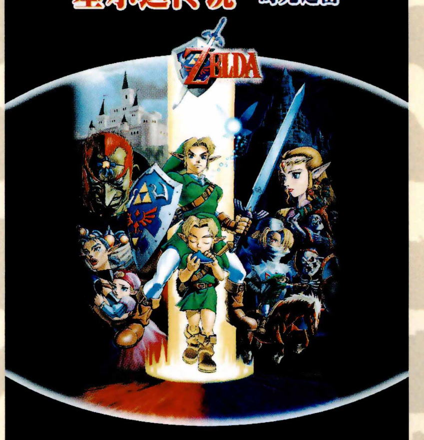
龙哥：我们这的一位小编，刚刚为这款游戏写了攻略。评价还不错！一款日式佳作！推荐！不过看到我又在搞金手指危害大家，他表示十分不满！无视！让所有的人都来鄙视我吧！



iQue 神游机 大攻略

全球唯一双满分游戏系列 FAMITSU评价

塞尔达传说－时光之笛



机种:神游机　类型:动作RPG

厂商:任天堂・iQue　价格:48元

（接上期）

■特约作者/北京狗狗

塞尔达传说・时光之笛



时光之笛发售已有一段时间，大家也烧来玩过了吧，是不是觉得很震撼呢？完美的系统、出色的操作感、舒服到极致的运镜，仿佛真正的世界就在你面前一般。本文将抛开攻略，把时光之笛在通关之外的一些要素进行讲解， 希望大家能喜欢。为了方便，使用了模拟器的截图，望大家能够原谅，有任何不明白的地方可联络stefanzhao@hotmail.com。

本文大体分为以下几部分:

1：36颗心之碎片的收集
2：100个金蜘蛛骷髅碎片的收集
3：时之笛的所有面具
4：全部6处大精灵泉的位置及作用
5：全部小精灵泉的位置
6：时之笛最强剑的获得
7：所有武器升级一览
8：在过关时最容易遇到的问题
9：总结

Check 2　100个金蜘蛛骷髅碎片的收集

（游戏中共计３０处可以取得金蜘蛛的遗骸，计１００个）

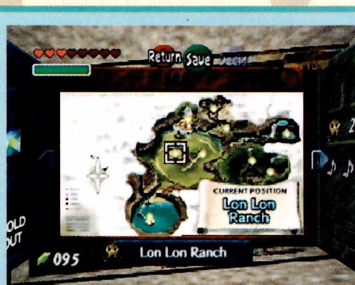
注意事项1

每当取得一定数目的金蜘蛛遗骸的时候，可以去kakariko_village里面的一进去靠右手的房子，这间房子里的一家人全部被施了魔法变成了蜘蛛，魔法被封印在全世界的１００个金蜘蛛身上，每当金蜘蛛被杀死之后，所遗留下来的遗骸就是魔法的封印，把金蜘蛛的遗骸带回到这个房间里，可以将他们恢复原形，并且被变回原形的人会给你一些物品作为回报。

■１０个：可以取得“成年人的钱包”，这个钱包最多可以装200元钱。
■２０个：震动石，此时会开启游戏的一个功能，就是每当你到达隐藏的地洞的时候，震动器会自动震动，提示你隐藏地洞的存在。
■３０个：可以取得“巨人的钱包”，这个钱包最多可以装500元钱。
■４０个：追踪炸弹，游戏中很多地方都可以取得，在这里给这个意义不大。
■５０个：一个心之碎片。
■１００个：无限的卢比。每次去会见被解除封印的人都可以取得200元钱，但这时钱的意义同样不大，因为玩到这里之后，玩家几乎没有了花钱的理由^_^，但是可以使游戏完程度更高。

注意事项2

每当你收集完一个地域的所有的金蜘蛛的遗骸之后，你进入菜单，会在菜单内地图部分的地点名称左侧发现有一个金蜘蛛的标记，这就证明你已经收集完毕这个地域所有的金蜘蛛的遗骸了。





如果是迷宫的话，迷宫的地图上的名称左侧同样会有金蜘蛛的标记出现。

注意事项3

还有一点需要注意：可以取得金蜘蛛的遗骸的地点一共有３０处。去掉８个迷宫，还有２３处，而地图上并不完全显示这２３处，换句话说，地图上会把数个小区域合起来算做一个大区域，只显示大区域。下面列出各大区域所包含的小区域：

大区域	大区域所包含的小区域
haunted_wasteland	haunted_wasteland，desert_colossus
gerudo's_fortress	gerudo_fortress
gerudo_walley	gerudo_valley
lake_hylia	lake_hylia
lon_lon_ranch	lon_lon_ranch
market	hyrule_market，,hyrule_castle，ganon's_castle
hyrule_field	hyrule_field
death_mountain	death_mountain_trial，goron_city，death_mountain_crater
kakariko_village	kakariko_village，kakariko_graveyard，bottom_of_the_well
lost_woods	lost_woods，sacred_forest_meadow
kokiri_village	kokiri_forest
zora's_domain	zora's_river，zora's_domin，zora's_fountain，ice_cavern

注意事项4

有些金蜘蛛的出现是要在软土里面种虫子的，用瓶子把虫子装在里面，到了软土前面使用瓶子就可以把虫子种进软土里面（其实是虫子自己爬进去的^_^），虫子不够的话有两种取得方法，一种是捕捉，你可以在地洞或者石头下面发现它，比较方便的是吹奏来到墓地，墓地门口的草丛里有一块石头，举起石头就可以捕捉石头下的虫子。另一种是购买，小的时候去市场的药水店就可以用５０元买一个。

很大部分金蜘蛛的取得没有时间限制，白天和夜晚都可以取得。但是有些金蜘蛛只会在夜里才出现，这就需要等到夜晚再去捕获或者通过吹奏“太阳之歌”来达到转换时间的目的。有些地方是分不出黑夜和白天的，如冰洞（ice_cavern）和佐拉的域(zora's_domin)，你可以根据吹奏“太阳之歌”来判断时间，如果吹奏完有鸡叫声的话，就代表来到了白天，如果是狼嚎则反之。另外，游戏中的１０个迷宫除了冰洞外其余迷宫的金蜘蛛的取得都没有时间限制。

在准备取得某地点的金蜘蛛之前一定要先看攻略中的取得条件，确认目前装备满足必须条件之后再行动。

好了，有关金蜘蛛的全部奥秘就都介绍完毕了，下面我们就开始金蜘蛛遗骸的收集之旅吧！

地点01 kokiri_forest,林可童年时居住的森林,此处有3个金蜘蛛的遗骸。

第一个：首先你得在黑夜来这里，进入到这里之后，先往右拐，可以看见图中的房子，房子门口的木牌上标明这是“KNOW_IT_ALL_BROTHERS”的房子，绕到房子后面，会看见金蜘蛛，用弹弓打死之后，用





“Z”键锁定，然后抽刀跳砍就可以拿到了，当然，用回旋镖也是可以的。条件：童年、弹弓（或者回旋镖,但不是必须）、时间必须是黑天。



第二个：白天的时候来到这里．把装在瓶子里的虫子种到商店附近的软土里面就会有金蜘蛛出现，用刀杀死即可取得。条件：童年、虫子、时间限定为白天。

第三个：成年的时候在黑夜的时候来到这里，在图中所示的the_house_of_twins的房子上边即可发现金

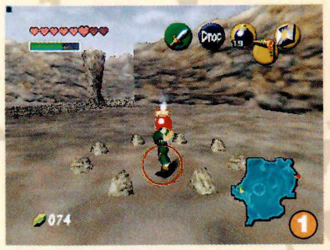




蜘蛛，绕到房子后面用锁链钩杀死后取得即可。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。

地点02 hyrule_field,在广阔hyrule_field平原上仅仅只有2个金蜘蛛的遗骸

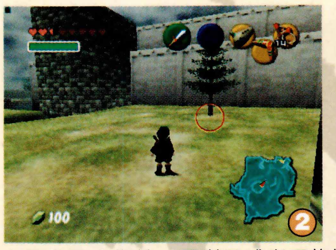
第一个：在gerudo_valley的入口处可以发现用石头摆成的圆圈，在圆圈中央放置炸弹即可炸出一个洞来，跳下去用火箭或者火魔法烧开蜘蛛网就可以在奶





牛的后面的蜘蛛网上发现金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖杀死，再用回旋镖取回遗骸即可。条件：童年、炸弹、火魔法或者火箭、弹弓或者回旋镖，时间限定为白天。

第二个：来到城堡大门右侧（旁边是通往的入口），你会看到一棵树，在树下放置一个炸弹，会炸出一个坑，跳进去，会在天花板上的蜘蛛网





上面发现金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖杀死它，再用回旋镖取回遗骸即可。条件：童年、炸弹、弹弓或者回旋镖，时间限定为白天。

地点03 hyrule_market，此处有1个金蜘蛛的遗骸

第一个：进入城堡后首先进入卫兵的小屋，也就是相当于“门卫”看门时所处的屋子，位置如图，进去后用翻滚来撞碎右侧的木箱后取得。

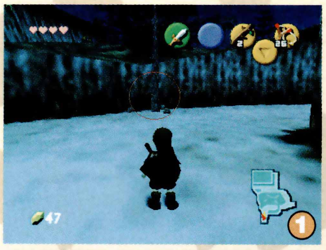
条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可。





地点 04 *hyrule_castle，此处有2个金蜘蛛的遗骸*

第一个：从市场进入后来到这个场景，直接撞击途中所示的大树即可将树上的金蜘蛛震落到。条件：童年、不需要任何道具、黑夜。







第二个：位于护城河边上的大树下，在图中所示的位置吹奏风暴之歌（the_song_of_storm），树的根部就会出现一个地洞，跳进去会发现3堵可以炸坏的墙，金蜘蛛就在其中的一堵墙后面。用弹弓或者回旋镖杀死后取得。条件：童年、回旋镖、炸弹、弹弓、时间无限制。

地点 05 *lon_lon_ranch，此处有有4个金蜘蛛的遗骸*

第一个：撞击图中所示的大树即可。条件：童年、不需要任何道具就可以取得，时间是白天。





第二个：位于马厩的后面。条件：童年、不需要任何道具、时间必须是黑夜。

第三个：位于农场内高塔（塔内可以取得农场内唯一的心的碎片）的旁边的墙壁上。条件：童年、弹弓和回旋镖、必须是黑夜。





第四个：位于一进农场后的左侧的屋子的二楼的窗户上。条件：童年、回旋镖和弹弓、必须是黑夜。

地点 06 *kakariko_village,也就是人类居住的村庄。这个村庄内有6个金蜘蛛的遗骸。*

第一个：位于未完成的那所房屋的中心的砖墙上，就是白天有一个工人在房梁上跑来跑去的那个。条件：童年、不需要任何道具、黑夜。





第二个：位于一进村就看见的那棵大树上，跑过去撞击大树就可将树上的金蜘蛛震落。条件：童年、不需要任何道具、黑夜。

第三个：位于屋子内所有人都被变成蜘蛛的那间房子的后面，也就是一进村右手边的那幢房子。条件：童年、不需要任何道具、黑夜。

第四个：首先你来到通往火山的大门前面，然后转身，此时你面向的是村庄，你会看见右面的房子墙上的右下角有一个金蜘蛛。条件：童年、





不需要任何道具、黑夜。

第五个：村子内有一个高高的了望塔，金蜘蛛就位于接近塔顶的梯子上，用弹弓杀死后爬梯子上去拿。条件：童年、弹弓、黑夜。

第六个：成年后在黑夜来到的屋子前方，再对准图中的位置发射锁链





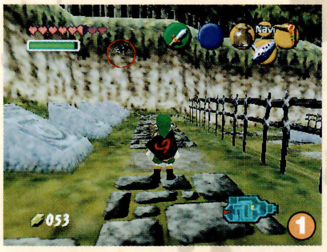
钩，即可到达对面的屋顶，再在那个屋顶上的房屋顶端（图中所示的位置，尽量往边缘发射）发射锁链钩，你就会来到的屋顶，在屋顶和山壁交界的区域你就会发现这个金蜘蛛，用刀砍死后，锁定，即可取到这个金蜘蛛的遗骸。条件：成年、锁链钩（短的即可）、时间必须是黑夜。





地点 07 kakariko_graveyard，人类居住的村庄的墓地。在村庄的墓地里面可以发现2个金蜘蛛

第一个：在夜晚的时候来到墓地，你会在右侧的墙壁上发现这个金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖杀死它，再用回旋镖取回遗骸即可。条件：童年、



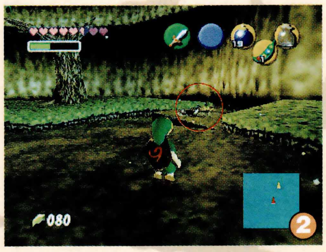

回旋镖或者弹弓、时间必须是黑夜。

第二个：在墓地左侧有一个可以种植种子的软土，种一个虫子进去，就会有金蜘蛛出现了，用刀杀死它后直接取得。条件：童年、虫子、时间限定为白天。

地点 08 LOST WOODS，迷失森林，在这里可以取得3个金蜘蛛的遗骸

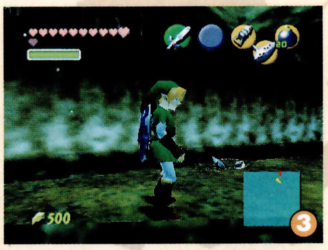
第一个：进入迷失森林以后，左转再左转，就可以看见软土，种虫子在里面即可使金蜘蛛出现，用刀杀死后即可取得，条件：童年、虫子、时间限定为白天。

第二个：在童年的时候进入迷失森林后，按照“右、左、右、左、

左”的路线行进可以到达一个有一棵树的场景，里面还有两个迪古商人，在场景里面还可以看见软土，种虫子在里面即可使金蜘蛛出现，用刀杀死后即可取得，条件：童年、虫子、时间限定为白天。

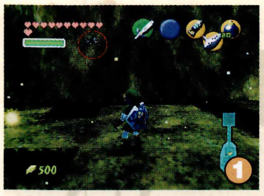
第三个：成年后进入迷失森林后，按照“右、左、右、左、左”的路线行进可以到达一个有一棵树的场景，如果你小的时候在这里的软土里种植了种子，那么你就可以搭乘叶子来到高处，就可以发现金蜘蛛

了，直接用刀砍死即可取遗骸。条件：成年、不需要道具、时间限定为黑夜。

地点 09 Sacred Forest Meadow。迷之森林和森林神殿的中间区域。此处仅可以取得一个金蜘蛛的遗骸

第一个：在临近森林神殿的入口处你会发现有一个梯子，爬上去。然后你面对迷失森林的方向，再向左看，就会发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死



它并取回遗骸即可。条件：成年、锁链钩（短的即可）、时间必须是黑夜。



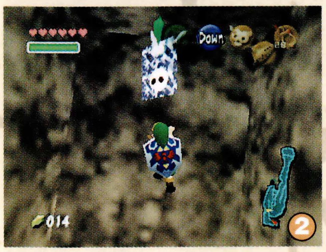
地点 10 death_mountain_trial，通往火山口的登山道，这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸



第一个：在通往可以取得火之圣石的入口处可以看到软土，种虫子进去就会看到金蜘蛛，用刀杀死后直接取得即可。条件：童年、虫子、时间限定为白天。

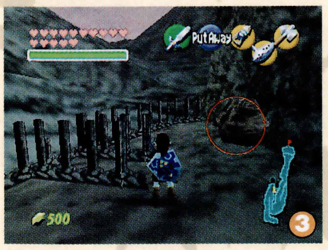
第二个：首先你要有扔炸弹的能力，然后你来到通往火山的登山道，进入这里不久，会看见右手侧有一个可以炸开的门，炸开后可以看见金蜘蛛，用弹弓打死之后可以取得（回旋镖也可以），其实这堵墙是





可以爬的，所以，在没有取得回旋镖之前就可以取得这个金蜘蛛的遗骸了，直接爬上去就可以取得了。条件：童年、弹弓或回旋镖、白天。

第三个：打完火神殿取得锤子后从火山口出来，从登山道下山，由于火神殿的恶龙被杀死的缘故，这一段本该火山喷发落石的道路变得格外的平静。在黑夜的时候砸碎图中所示的石头就会发现金蜘蛛，直接用刀砍死即可取得。条件：成年、锤子、时间必须是黑夜。



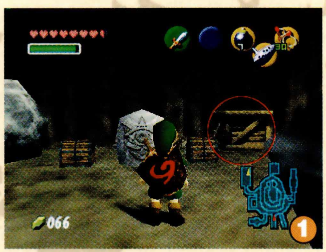

第四个：成年的时候，在黑夜来到童年时扔炸弹花炸开大石头进入的地方，会看见有一个褐色的石头，用锤子砸碎后就会看到金蜘蛛，直接用刀砍死后取得。条件：成年、锤子、时间必须是黑夜。




地点 11 goron_city，石头族的城市。在这里可以取得2个金蜘蛛的遗骸。

第一个：来到goron_city后，你是处于最上层的，你炸

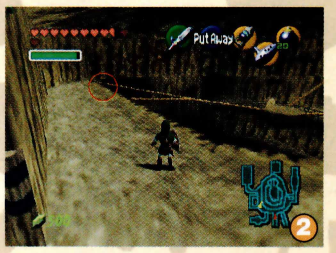






掉左边的巨石然后进入到红色标记所示的门里，用炸弹一直炸到底，就会看到一个留言石，它的旁边有一个木箱，撞碎木箱就可以发现金蜘蛛，用刀杀死后即可取得。条件：童年、炸弹、时间限定为白天（不过似乎这里不分白天和黑夜^_^）。

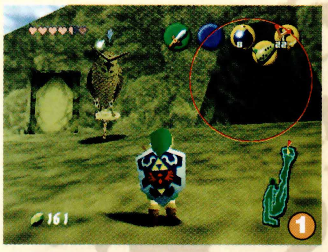
第二个：成年后来到这里，顺着图中所示的绳索走即可发现位于中央平台后面的金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间限定为白天。





地点 12 death_mountain_crater，火山口，在这里可以取得2个金蜘蛛的遗骸。

第一个：从山顶刚刚进入到火山口后，会看见一个木箱子，撞碎后即可取得。条件：童年、白天、不需要任何道具。





第二个：学会bolero_of_fire之后，吹这首歌来到火山口，然后把装载瓶子里面的虫子种在图中所示的软土里面，金蜘蛛就会出现，用刀砍死后取得。条件：童年、虫子、无时间限制。





地点 13 zora's_river，此处有4个金蜘蛛的遗骸

第一个：位于瀑布的附近，这里有一个梯子，金蜘蛛就位于梯子上面，可以砍死它，但是用弹弓也可以打死它。注意必须在黑





夜这个金蜘蛛才会出现。条件：童年、不需要道具、黑天。

第二个：位于一进来就看见的树上，撞树就可以把这个金蜘蛛震落到





地上，如图。条件：童年、不需要任何道具、白天。

第三个：成年的时候来到这里，搭乘小时候在软土里面种植的种子长





成的叶子，来到高处的平台，然后面向入口的方向，往左边的山壁上看就会发现金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得遗骸即可。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



第四个：这个位于zora's_river的惟一的木桥的上方，黑夜的时候来到瀑布前再回头就会看到图中的场景，爬上位置1所示的栅栏，再用锁链钩杀死位置2处的金蜘蛛再取得遗骸即可。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。

地点 14 佐拉族的领域在这里就也只有一个金蜘蛛

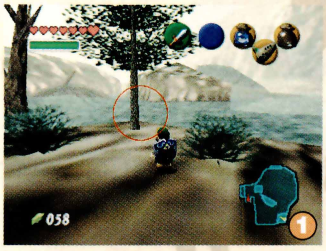
第一个：你必须是在黑夜的时候来到这里，如果不是黑夜的话，吹太阳之歌即可。来到这里之后抬头向上看，会在冻结的瀑布顶端发现这个金蜘蛛。你再去瀑布的顶端，走到边缘，用锁链钩杀死它后即可取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。





地点 15 zora's_fountain，此处有3个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于大鲸鱼的后面，地图的东南角。这里有很多石头还有一棵树，撞击这棵树就会把树上的金蜘蛛震落到地上。条件：童年、不需要任何道具、白天。





第二个：位于湖中那根浮木的后面，当你取得回旋镖以后，也就是你取得水之圣石之后，你就可以来拿这个金蜘蛛的遗骸了，走上浮木后一直走到尽头，你会看见金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖打死它，再用回旋镖取回即可。条件：童年、弹弓和回旋镖、时间必须是黑夜。

发现这个金蜘蛛。你再去瀑布的顶端，走到边缘，用锁链钩杀死它后即可取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



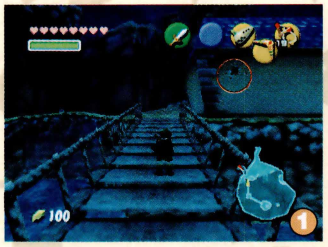


第三个：必须在魂之神殿取得银护腕才有能力取得这个金蜘蛛的遗骸。（完成童年时代的魂之神殿部分即可取得银护腕）成年时在夜晚来到地图的东南角，其实就是本区域取得第一个金蜘蛛遗骸的地方，会发现图中所示的大石头，这种石头用炸弹是炸不坏的，所以只能在取得银护腕之后把这块石头扔出去，扔出去大石头，你会在大石头的底座发现一个小土堆，这回用炸弹炸即可，会炸出一个地洞，下去后一直走到头，路上要小心隐形大蜘蛛的袭击，一路来到顶端的出口，就会在左边的墙上发现这个金蜘蛛。用锁链钩杀死并取得遗骸。条件：成年、银护腕、炸弹、锁链钩、时间必须是黑夜。





地点 16 lake_hylia，海拉尔湖，此处共计可以取得5个金蜘蛛的遗骸。





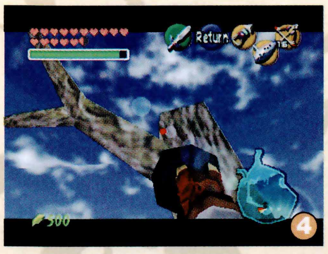
第一个：位于实验室的靠湖的一面，在吊桥墙上就可以看到这个金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖打死后，再用回旋镖取回即可。条件：童年，弹弓或者回旋镖，时间必须是黑夜。

第二个：实验室背对湖的一侧有一处软土，种虫子进去就可以使金蜘蛛出现，用刀杀死就可以取得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫子、时间限定为白天。





第三个：就位于取得火箭的平台上的柱子上，用刀杀死就可以取得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、不需要任何道具、时间必须是黑夜。





第四个：取得加长锁链钩才能取得这个金蜘蛛的遗骸。首先来到湖畔有一颗大树的小岛上（也就是水神殿上方），用锁链钩对准树杈上方发射，这样就会被锁链钩带到树上面，在树顶会看到这个金蜘蛛，但是时间必须是黑夜这个金蜘蛛才会出现，在树杈上用锁链钩取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、加长锁链钩、时间必须是黑夜。





第五个：成年取得铁鞋后来到湖畔的实验室，穿上铁鞋沉到实验室里面的水底，撞碎箱子就会发现一个金蜘蛛。用锁链钩杀死后取得。条件：成年、铁鞋、锁链钩、时间不限、白天黑夜均可。





地点 17 gerudo_valley，这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸

第一个：捉到鸡后，来到桥上向右转，降落到图中红色标记所示的平台，然后转身会看到一个奶牛，一个人，他们的旁边就是软土，种虫子在软土里面，就会有金蜘蛛出现，用刀杀死后即可取得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫子、鸡、时间限定为白天。

(末完待续)


戦国無双
SENGOKU MUSOU
COMIC by
黄金IC
哼哼哼！
长久以来，因为水平太差的缘故一直被欺负，如今我终于想到了解决的办法。
正所谓现实中的压力…
戦国無双
SENGOKU MUSOU
黄金IC
要靠游戏来发泄！！
（好孩子千万不要学啊）
无双系列一直以解恨著称，
但是各位不要以为我会做欺负AI这种无聊的事。
其实我的计划就是，
养成模式！
新武将
挑三个人物，最帅的当然是我，嘿嘿嘿，找个难看的当明人，KJ让他当女人来吧，嘻嘻嘻！
我自己的人物当然要好好培养，偏向剑豪和无双的训练，到时候一定很能斩，呵呵呵呵！
至于他们俩，通过考试以后让KJ猛学骑马！除了骑马其他都不行！明人嘛，上场就自杀，有机会就睡觉！
就这样几个小时后
成功了！实力悬殊了！
这样一来在游戏中我就无敌了，终于可以报一箭之仇了！
我真是天才呀！哈哈哈哈哈！
哟！你在干什么呢？
你什么时候成主角了？
讨厌，不知是谁用咱们的名字建立了新人物。
洗妈塔！被发现了！
既然这样，反正也没事，稍微练一下吧！
不过，只是"稍微"练一下，应该不会轻易超过我的人物。
然而，刚过了一天，IC就再也没有赢过，看来他的游戏水平也不高
那么，游戏中的压力要靠什么来发泄呢？
哎呀又赢了，真没劲！
Fin

大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.98

飞向月球！本期是飞月第二次接手大墙画廊这个栏目，作起来感觉顺手了许多。不过每当面对堆积如山的画稿，还是会感到难以取舍头痛不已，那些画稿没有被采用的人可千万不要怪我啊……^_^



↑上海 金斌 绯花

登出来之后可能看不出来，其实这张画是由一张底图和一张镂空的条纹纸重叠在一起组成的，设计相当巧妙啊。

↓广东市 陈广良 KONOICHI

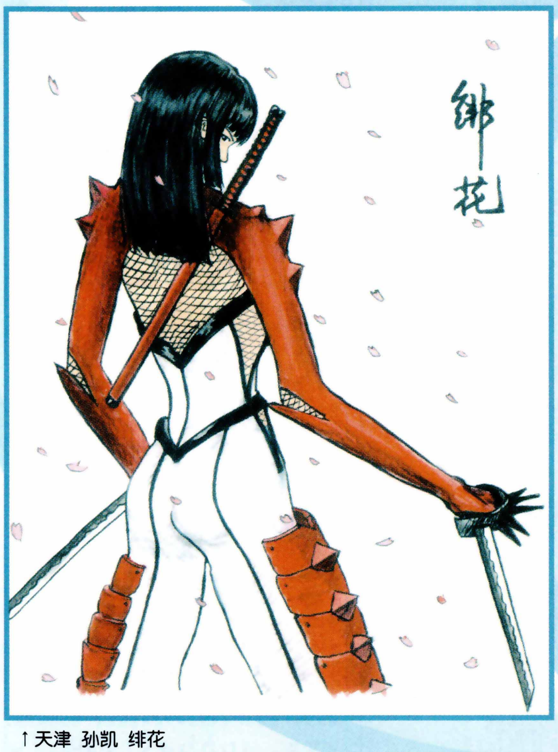
个人认为这张绯花是三张绯花中画的最漂亮，也最接近游戏风格的。



←河南省 王天宇 合金装备

《合金装备双蛇》就快发售了，看完最近放出的新画面后，飞月对该作的期待度已经升到了顶点，真想早点玩啊！



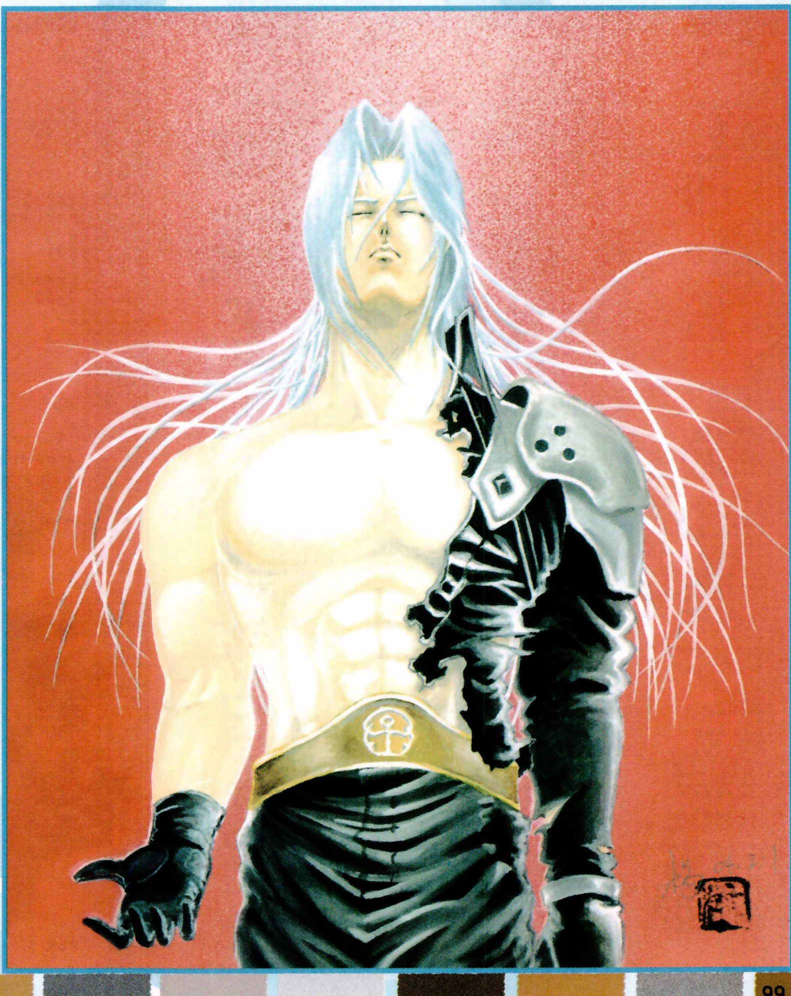


↑天津 孙凯 绯花

这期真是绯花大泛滥啊，可见得最近绯花的人气有多高了！虽然飞月是个女孩，不过绯花也是偶心目中的偶像呢。

↓吉林 杨任众 归来的少年

上次的FF8和这次的FF7全都是精品啊，对你长久以来的支持致以十二万分的感谢，也对你用羽毛球筒装画稿的创意和专业精神表示钦佩。FF7的纯影像作品版将在今年夏天上市，只要一想起记忆中的克劳德又将出现在眼前，飞月马上就把《FF X-2》和《FF12》完全抛在了脑后……



海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028-85433602

Www.marsgame.com

邮购价：VCD：3.8元/张，DVD8元/张，音乐CD：7.5元/张。
会员价：VCD：3元/张，DVD7元/张，音乐CD：6元/张。
购碟邮费10元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线：028-83414399、83172077、89010603
传真号码：028-83172077 投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，精美赠品一个。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD8元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD7元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮费10元/次，无论多少。购买时请注明商品类型，购买DVD请在编号前加“D”。

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达（完结）	29	13
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿银传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人一便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
058-8樱花大战巴黎篇	1	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书一黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用一魉皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞Ⅱ	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5

节目编号及名称	VCD	DVD
082-14超时空要塞ZERO	2	3
082-7超时空要塞歌集	1	1
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠一热血热斗	1	1
089-6龙珠一神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	59	22
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	1	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
162-13宠物小精灵水都守护神	0	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士Ⅱ	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
246-5纯情房东俏房客特别版	3	2
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
306海岸物语	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	28	12
311推理之绊	12	4
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	10
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	3
338黄家特工L/R	4	2
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	13	2
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	4	6
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	10	3
357天使怪盗	13	5
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
400黄金卡修	2	8
500-1圣斗士星矢剧场版全集	1	1
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
516千年女优	2	1
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
528五星物语	1	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	27
552-5海贼王剧场版	1	1
552-7海贼王守卫最后的大舞台	0	1
553魔装机神	12	4
556光明战士一阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1

节目编号及名称	VCD	DVD
559-1棒球英豪一大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版一人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗Ⅱ	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越颠峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-1兽兵卫	2	1
621-2兽兵卫忍风帖一龙宝玉篇	4	2
623六神合体	2	6
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
626-3新白色猎人	6	2
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
648-1恶男杰特(TV)	9	3

节目编号及名称	VCD	DVD
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
663-6最游记TV第二部	0	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察Ⅲ+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
697-1勇者王(TV版)	17	8
708-2乱马1/2(OVA)	3	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG—G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
784-2EX—DW杀手（剧场版）	2	1
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	16
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)Ⅱ	12	3
806-4游戏王(TV)Ⅲ	11	4
806-5游戏王(TV)Ⅳ	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	71	23
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9

节目编号及名称	VCD	DVD
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	4	3
861京都女子	8	2
862机动天使	4	6
866沉默的未知	13	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	5	5
871-2刃牙Ⅱ	9	3
874剑星传(星之海洋)	4	6
875地球少女	13	2
877黑街二人组	6	4
882魔法战士李维	9	3
885-1欢心	6	3
888破邪巨星	3	3
889-1妹妹公主	10	4
894魂狩	6	3
896恋爱季节	1	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)		3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
911狂野的禁区	10	6
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的昌险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻Ⅱ—猫的报恩	2	1
934网球王子	58	15
935-1吸血鬼猎人D	2	1
935-2新吸血鬼猎人D	0	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951-1翼神传说	15	4
951-2翼神传说（剧场版）	2	1
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957-1机械人真幌	8	2
957-2机械人真幌第二部	7	3
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
962-3拜托了老师MTV	0	1
962-4拜托了老师双子星	6	3
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
964-2全金属风暴第二部	0	4
965-1守护者	20	4
965-2守护者—黄昏的手镯	6	2
965-3守护者—遗失事件	2	1
967天使一小生意气	23	3
968寻找满月	23	7
970十二国记	20	6
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO皇女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984果酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2
986猎人罗宾	13	4
988漫画大王	13	3
992通向光辉的季节	2	1

以下节目只有VCD版本

149紺碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人一天才教授	2
052-2城市猎人一爱与连发枪	2
052-3城市猎人一百万美金	1
052-4城市猎人一海滩之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
060碧奇云一兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书一大百科	1
062-5幽游白书一飞彩之章	1
062-6幽游白书一幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗Ⅴ	1
075风魔小次郎	6
078圣子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠一地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心漱田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
162-12宠物小精灵雷皇传说	2
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1

212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秋秋公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
358奇诺之旅	1
360百变之星	3
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
507-1卡通MTV精选Ⅰ	1
507-2卡通MTV精选Ⅱ	1
507-3卡通MTV精选Ⅳ	1
507-4卡通MTV精选Ⅴ	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555莱茵的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪—最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子求你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决Ⅱ菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126字迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1

573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的復活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命交关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山岗昌短篇缉	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木菇熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决Ⅱ	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破啐	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
586-2心跳回忆真人版	2
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4

619-1逮捕令OVA	6
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	6
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传一封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689刻之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
725奥美帝	2
726天域奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2
752粼家女孩	6
753翼天使之声	6
754超兽传说	2
756黄金战士	6
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	6
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樽	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美幸不思议之国	1
776乐胜	1
777金星战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2

782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝蛋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依煞	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传浑煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3变形金刚(TV)	19
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
823学生姝	2
824令人战粟的格林童话	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泡影	8
860无敌神拳	1
8633D玛丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人狄格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876乘风少年	2
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师一水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之蛋	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主Ⅱ	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望Ⅱ	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车昌险	1
903惑星的诱惑	7
906绿林寮	3
907精灵狩护者Ⅱ	4
909梦圆	2
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木Ⅱ	4
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河昌险战记	2
927超者雷登	13
929幻象战士	7

932寄生前夜真人版	2
939时空游侠	2
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
949娇刀传	9
950高校女孩	7
952铁拳Ⅳ	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9
960-1银河天使队	7
960-2银河天使Ⅱ	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
966暴走猎人	13
969黑巫	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990煌罗万象	2
993我的邻居山田居	2
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陪卿疯狂	3

552-7海贼王守后最后的大舞台	0	1
994御龙少年	9	4
928毕其顿的恶魔	2	1
991秋之回忆	3	2
587-1影技影技	9	4
339奇钢仙女	15	2
803快感乐园	15	4
409新撰组异闻录	0	2
410枪墓	0	2
411暗与帽子与书之旅人	0	4
412复仇天使	0	2
413钢之练金术士	0	2
415操纸师（R.O.D）	0	5
417瓶洁妖精	0	2
419愿君永恒	0	2
420真月谭月姬	0	3
423一骑当千	0	3
424钟音学园	0	2
425巷说百物语	0	2
426春与修罗	0	1
427爱的魔法	0	3
430枪女	0	2
433灰姑娘男孩	0	3
434未来残酷美	0	2
435神臂计划	0	8
446圣枪修女	0	2
014-36高达SEED特别版	0	1

您想开一家非常有创意,非常能赚钱的电玩店吗？



中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力方案之一。

本策划方案共16万字，上下两册将告诉你在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的**一手货源信息**。并提供后续服务和经营指导服务。使您一举掌握经营制高点。

(四川小杨)： 我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到五天已经开始赚钱了……

(福建李季宾)： 我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

www.sunbus.cn

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

咨询及联系方式：
028-83187438
83187436
013908178022


(原上海王子游戏)

上海王子电玩

邮购地址:上海市市南黄浦区广西南路81号TEL:021—53837005邮编:200021收款人:王君春

主机	价格/邮费	主机		价格/邮费
PS2主机(39001型+原装手柄+直读+AV线)	1680/30	NGC主机(NGC主机+原装手柄+AV线)		1100/30
PS2主机(50000型+原手柄+直读+AV线)	1980/30	任天堂神游机(3D真立体)带一款游戏任选		598/20
PS2主机(55000型+原手柄+GT4+ AV线)	2180/30	GBA主机SP机(全套+电源)520/10		820/10
PS2主机 (50001型+原装手柄+直读+AV线)	1680/30	3DO主机(松下)+电源+原手柄+6款游戏)		450/20
PS2主机(50006型+原手柄+直读+AV线)	1680/30	GBA EZ—lash(1) —(2)	256M	550—650
Psone主机全套(含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	590/30	GBA—Link	128M— 256M	330—470
Psone主机全套(含主机+原手柄+记录卡+原装液晶)	1200/30	GBA— XG2代	128M—256M	330—520
Xbox主机(主机+原手柄+直读+AV线)	1780/30	GBA—XG2代TURBO版	256M	630/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读,立等可取

PS2原装摇杠(刀魂)	180/10	PS2分量端子线	80/10	NGC原装分量线	280/10
PS2 万用VGA	220/10	PS2原装S端子线	80/10	NGC原装S端子线	180/10
PS2 钱拳4摇杆	180/30	PS2原装遥控器	120/10	NGC251格记录卡	150/10
PS2原装振动手柄	150/10	PS2HOPI原装无线遥控手柄	390/10	GBA金手指卡(中文)	120/10
PS2 GT4方向盘(酷豹)	180/30	PS2金手指全中文版(卡+碟)	70/10	GBA握把手	30/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2北通方向盘	190/10	PS2—PC, USB转接器	58/10
PS2组装激光枪	90/10	GBA记忆棒4M、8M	60/80/5	DC原装记录卡	58/10
PS2 组装光头	250/10	SP最佳拍挡(5合1)	68/10	DC原装手柄	58/10
PS2原装光头	420/10	NGC-GBA连接器	250/10	DC原装VGA	90/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边,交货及时。

NGC赛艇	140/10	NGC萨尔达	220/10	NGC封神	230/10
NGC银河战士	230/10	NGC生化危机1	450/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGCNBA2002	180/10	NGC生化0	320/10	DC莎木1	150/10
NGC阳光玛丽	330/10	NGC实况足球6最终版	380/10	DC莎木2(限定版)	150/10
NGC梦幻之星1、2	350/10	NGC永恒的黑暗	160/10	DC樱花大战3	78/10
NGC明星大乱斗	380/10	NGC红侠娇易	360/10	GBA口代妖怪火红附无线通信器	450/5
NGC玛丽赛车	450/10	NGC玛丽欧4	270/10	GBA口代妖怪叶绿附无线通信器	450/5

本店高价回收和贴换各种游戏主机,欢迎新老客户光临!

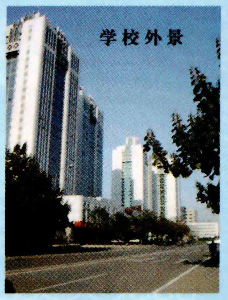
GBA游戏大全应有尽有,请来电咨询,两盒以上免邮费

机器人大战A、R、C、D中文	各48/5	双截龙	35/5	钻地先生A	48/5	炸弹人3	48/5
牧场物语(2)	85/5	新约圣剑传说	85/5	实况足球6(二代)	48/5	银河 战士(中文)	48/5
光明之魂1(中文)	48/5	古墓丽影(中文)	48/5	黄金太阳(中文)	48/5	CT特种部队	48/5
光明之魂2(中文)	85/5	音速1	48/5	黄金太阳2	85/5	幻想传说	48/5
GT3赛车	48/5	音速2 (中文)	85/5	指环王双塔	85/5	魂斗罗	35/5
FIFA足球2004	48/5	玛里欧1.2.3.4	各35/5	拳皇EX1.2	各48/5	星之卡比	48/5
牧场物语(中文)	48/5	坏玛里4(中文)	48/5	麻将风云(中文)	48/5	V拉力3赛车	35/5
F.F.T	85/5	荣誉勋章(日出)	85/5	我的太阳	85/5	勇者斗恶龙2(中文)	58/5
火焰之文章.封印之剑	48/5	数码暴龙2	35/5	古惑狼赛车	48/5	三国志(中文)	48/5
火焰纹章.烈火之剑(中文)	85/5	波斯王子	48/5	指环王3(国王归来)	85/5	口代妖怪火红	85/5
忍者神龟	48/5	恶魔城1.2.3(中文)	48/5	火影忍者	48/5	口代妖怪叶绿	85/5
鬼眼狂刀	48/5	大战略2	48/5	天外魔镜 II	85/5	铁臂阿童木	48/5
七龙珠Z 2	48/5	豪翔传	85/5	如意玛里	85/5	名侦柯南(中文)	48/5
SD高达	85/5	口袋红、兰宝石(中文)	48/5	召换使之夜	48/5	极品飞车(地下狂飑)	48/5
洛克人4 (红)	48/5	音速大决战	85/5	幽幽白书	48/5	猎人对猎人	48/5
洛克人4 (兰)	48/5	龙珠Z对决	48/5	鬼太郎	85/5	博德之门	48/5

上海市黄浦区广西南路81号淮海店(淮海东路向北10米)
电话:021—53837005 营业时间:10:00—18:30(年中无休)
公交:01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号川北店(四川北路向东20米)
电话:021—65872517 营业时间:10:00—20:30(年中无休)
公交:18、21、100、147路轻轨明珠线

北京超时空游戏软件开发学校
面向全国开始招生



本校前身是"北京金硅视图科技有限公司",专为国外公司加工动画、游戏,同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资,并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站(SUN、SGI)及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商,是美国梦工厂,日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台)。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心,北京中关村信息产业基地,上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际,国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。本校应广大没时间直接来本校学习的游戏制作爱好者的要求开设的函授班也已经开始招生。详情请登录网站www.cskgt.com.

宗旨:雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话:010—82896123, 010—82896124,010—82896125
010—86863535 传真:010—82896127 联系人:尹老师,段老师
报名地址:北京中关村,上地国际科技创业园 邮编:100085
E—mail:cskgt@cskgt.com

Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

掌机迷的首选

MS-688AC

购机后,三天内包退,七天内包换,终身售后服务保障

诚征
全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧





- 超薄外形设计,便于携带。
- 高保真立体声,游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示,游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池,游戏时间更加长。
- 大规模集成电路,主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳,选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏



缤纷色彩演绎 无限魅力重现



商标认证:
ZC3676100 SL

销售部:广东省中山市兴中道兴中大厦7F 电话:13326968964 传真:0760-8883764 联系人: 林先生
GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F © 2003 Maxstation MADE IN CHINA

东游记

•● 第31回 ●•

日文地狱

会仕手太

星川明人



当诸位老爷看到这期的日文地狱时应该已经是3月份了吧，因为工作周期的缘故，每期的日文地狱总要晚上半个月，老爷们就当作是“怀旧”好了。应老爷众的要求，从本期开始，日文地狱中将增加[马鹿物语]这个日记……这个半月记版块，虽然不知道老爷们为什么总想看这种东西，但既然有要求就加上好了，还请老爷们继续监督啊！

终于到假名中“清音”的最后一课：这次的东西很少，只有两个假名：“わ（ワ）”和“ん（ン）”，罗马发音分别是“wa”和“n”。最后的“ん”需要注意一下，这个假名在读的时候是不张口，从鼻腔发音的“n”，与其他假名组合时也要连读。例：“ほん”的发音就要读成“hon”，按照汉语拼音的发音就是“hong”。

そいつは悪い奴だ!!

“そいつは悪（わる）い奴（やつ）だ！！”，这句话翻译过来就是“那个家伙是坏人！！”。其实



这句话也没有什么太大的实际用处，倒是推荐给单身的老爷使用——假如某天和朋友出来玩，看到朋友和女友在那里亲亲我我，就可以指着朋友并对朋友的女友大喊“そいつは悪い奴だ！！”，但是在大喊前一定要有被当作白痴甚至遭到胖揍的觉悟……

……ん……

……这个是ん……单独时可以当拟声词……下课……

[拜托，明人君]



马鹿物语 [仆と生きることが 君のしあわせ]

“仆と生きることが 君のしあわせ”，这是日本经典动漫《我的女神》中一首歌的名字——“与我生活是你的幸福”。整首歌以伤感之中夹带一丝柔美的旋律并着半叙事曲风格的歌词，从萤一的角度表述了对ベルダンディー的感情，实在是不可多得的精品。但是为什么要用这个来做副标题呢?

在一个晴朗的日子里，一个普通的模型店里，明人找到了属于自己的女神……在有限的记忆中，明人有过三次心跳到最厉害的经历：第一次坐过山车的时候；第二次自己的文章刊登在《电软》上的时候；还有第三次见到属于明人的女神的时候……

能够爱上她，明人觉得是一种荣耀。而现在，明人也可以非常自豪，非常骄傲的告诉她……

あなたが 爱してます。だから、この仆は ずっとあなたの侧にいます……

（我爱你。所以，我会一直陪在你的身边……）

在本期日文地狱中，明人送上这首“与我生活是你的幸福”，祝愿所有仍然在寻找着人的人都可以早日找到属于自己的女神，然后让她知道……

仆と生きることが 君のしあわせ。

仆と生きることが君のしあわせ

歌：森里萤一

仆（ぼく）の背（せ）に　耳（みみ）をあてて君（きみ）は
远（とお）い过去（かこ）を知（し）る
幼（おさな）い日（ひ）　めぐり逢（あ）えた场所（ばしょ）に
记忆（きおく）を戾（もど）している

バイク停（と）めた　夜（よる）の埠头（ふとお）
背中濡（せなかぬ）らす　泪（なみだ）の染（し）み
さよなら言（い）えたよ

ミラーに映（うつ）る君（きみ）　うなずくばかり
ねえ泪（なみだ）は　いつ止（と）めたの
仆（ぼく）がすべてだから　君（きみ）の笑颜（えがお）は
ああっ最后（さいご）まで　やさしい

君（きみ）のこと　忘（わす）れようとしても
自信（じしん）がないから
神（かみ）さまつに　お愿（ねが）いして仆（ぼく）は
记忆（きおく）を消（け）してもらうよ

やさしいのは　悲（かな）しいよね
甘（あま）えさせて　许（よる）し过（す）ぎて
自分（じぶん）を无（な）くすよ

さよならするために　出会（であ）ったのなら
なぜ仆（ぼく）たち　结（うす）ばれたの
君（きみ）と生（い）きることが　しあわせだって
ああっ信（しん）じてる　今（いま）でも

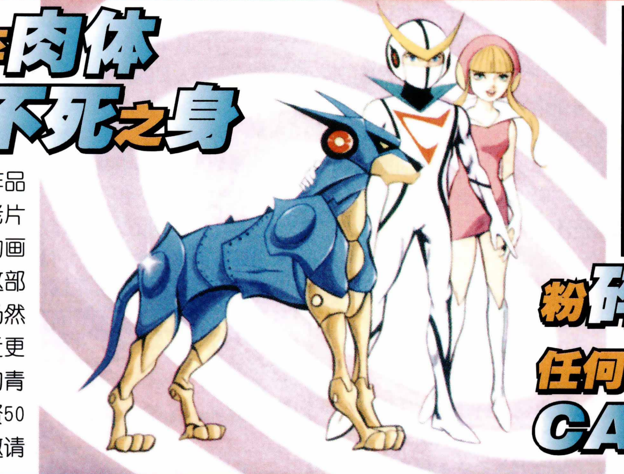
もっと身胜手（みがって）なら　泣（な）いてくれたら
ねえふたりは　やり直（なお）せた
仆（ぼく）と生（い）きることが　君（きみ）のしあわせ
ああっ分（わ）かってて　微笑（ほほえ）む

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

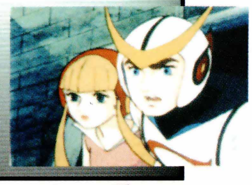
舍弃生命抛弃肉体 重新转生为不死之身

近年来以机器人叛乱为主题的作品曾出不穷。如果说在电影方面有像老片《西部世界》这样的名作，那么在动画界则有《新造人类CASSHARN》！这部根据漫画改编而来的作品直到今天仍然为众多的动漫迷们所津津乐道，最近更吸引了宇多田光的老公纪里谷和明的青睐决心将该作搬上了银幕，不仅斥资50亿日元运用大量先进的CG技术，还邀请到唐泽寿明、伊势谷友介等红星的加盟。一款73年的老作品能够有今天这样，《新造人类CASS－HARN》的魅力由此可见一斑。



集结了艺坛大师天野喜孝等人的豪华制作阵容

该作不仅有天野喜孝负责人设，还请到了《高达》的富野喜幸（由悠季）参与加盟，制作阵容相当豪华！



粉碎钢铁的恶魔 任何人都无法打败 CASSHARN!

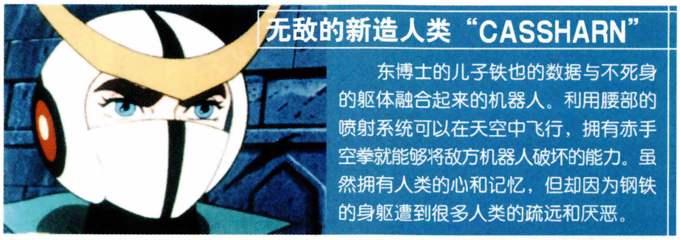
为了保护人类自愿抛弃“人”的身份的孤独英雄

新造人类CASSHARN COMPLETE DVD BOX ~ALL RPISODES OF CASSHERN~

1月28日 发售 TV 动画



■Columbia Music Entertainment■19，800日元■926分钟/9张套装/全部35集■'73年作品■单面双层（Vol.1单面1层）■4：3■原作：吉田龙夫·龙之子专业企划室■配音：西川几雄、山内雅人等■套装特典：说明书手册（16页全彩）全3册■特典影像：珍贵影像、总集篇、设定资料等



无敌的新造人类“CASSHARN”

东博士的儿子铁也的数据与不死身的躯体融合起来的机器人。利用腰部的喷射系统可以在天空中飞行，拥有赤手空拳就能够将敌方机器人破坏的能力。虽然拥有人类的心和记忆，但却因为钢铁的身躯遭到很多人类的疏远和厌恶。

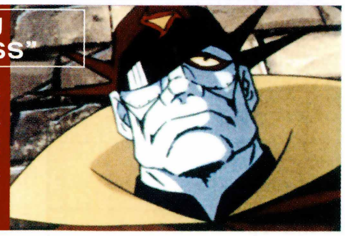
与机器人军团展开激战……



以4架高性能的智能机器人为首的机器人军团拥有压倒性的数量优势。面对如此强大的敌人，CASSHARN展开了激烈的战斗。

自我觉醒的最强、最邪恶的智能机器人“无赖王·BOSS”

原先是东博士开发出来的公害处理用智能机器人“BK－01”，但在遭遇雷电后产生了自我意识。他将人类视为一切公害的元凶，决心重建一个新的秩序，并率领无数的机器人开始对人类宣战。



一切都是从那个落雷开始的……

机器工学的权威东光太郎博士开发了4架以BK－01为首的公害处理用智能机器人。可是，由于博士的研究遭到雷电的袭击，沉睡中的BK－01的自我意识突然觉醒。BK－01自称无赖王·BOSS，与另外3架机器人一起以博士的研究所为基地组建了一支机器人军团。它们制造了无数的机器人，高举起反抗人类的战旗。另一方面，博士的儿子铁也为了保护人类也决心舍弃肉体变成机器人。于是在父亲双手下，铁也脱胎换骨变成了一个叫做CASSHARN的新造人类。为了洗清父亲的罪名，为了保护人类，CASSHARN挺身而出与机器人军团展开了战斗。



真人版电影即将上映

新锐导演纪里谷和明一手负责导演、剧本、编辑的真人版电影《CASSHARN》即将上演。该作不仅采用了大量先进的CG技术，还邀请日本的大牌明星唐泽寿明出演无赖王·BOSS，如此精彩的科幻力作怎能错过！



在实景+CG中苏醒的 又一个CASSHARN

CASSHARN的伙伴们



名叫“弗兰达”的变形机械犬和手持MF枪与机器人军团作战的少女“上月露娜”都是CASSHARN战斗中值得依靠的伙伴。



Game Web 远征团

Vol.2

——业界官方网站汇集&访问指南

任天堂篇：

同Sega网站令人眼花缭乱的风格不同，任氏的页面倒是给人简洁明快的感觉，充满着节日的气息，随处都可见可爱的Mario和憨厚的大金刚。虽然任天堂日本官方网站运用了大量的图片和Flash，其速度却也不见得慢。大多数的选项和链接都是用图形表示，对于不善日文的浏览者来说倒是很方便。第一手的资料信息都在首页一览无遗，如此简单实用风格也正是任氏业界态度的完美体现。

登陆： 这次我们来到伴随各位玩家成长的老牌厂商——Mario所"效力"的任天堂。

Nintendo® http://www.nintendo.co.jp/

任天堂站内最主要版块便是置于顶部分别用GC和GBA两大机种图片表示的各机种官方页面(即底端ニンテンドーゲームキューブ和ゲームボーイアドバンス两选项所对应的页面)，而且布局都很简单，从上至下分别都是各机种最新情报、硬件信息、游戏软件信息和发售计划列表。在首页的中间部分也列出了当前最新六个游戏官方主页的快捷链接图片。

游戏信息的排列基本上是分为任天堂自己开发和其他厂商开发的游戏，依照最新的发售日期顺序至上而下地整齐排列，并附有相关图片和基本发售信息。各游戏的页面都使用了不少flash以及相当多的精美图片，可以说是给人相当舒服的视觉享受，很多图片、在线相关影像、CG片头、广告宣传动画以及一些达人的攻略录影都可以作为下载收藏的精品。另外在顶端可进入查看的各主机硬件的官方数据和周边产品信息，特别是周边和附加产品的介绍都相当的详尽。

“その他の商品”则是任天堂的其他相关产业以及过气老机种的综合页面，像个大观园一样，是个非常有趣的地方。其中的cards部分则罗列了以任氏各人气作品为主题制作的トランプ(纸牌)，并且还在“花札の历史·游び方のご绍介”中对这极富日本特色的“花札”游戏规则进行了详细的说明，甚至还有官方举办的类似有兴趣的朋友们可以试试。除此之外还有任氏品牌的象棋、围棋和麻将之类产品的介绍。在最下端硬件部分，包括大家熟悉的FC、N64、GB等任氏曾经发售过的11种游戏主机，其中有些珍贵古董是在国内都是非常罕见的，这些珍贵的内容任迷们是不应该放过的。

任天堂官方也有自己的官方任迷会员俱乐部，可通过页面左中部分的图片链接进入，或者直接输入http://club.nintendo.jp/member/exec/index，点击左上方的"会员登录"便可进行免费注册成为该俱乐部的会员，不过目前只支持日本国内的申请注册，可惜我国玩家暂时无福享受了，但随着其中国市场的开辟，中国玩家加入任氏官方俱乐部也就指日可待了。

在“最新情报”和“发售カレンダー”扩一中能够了解到最新的一些官方新闻和各季度的发售计划等权威信息。任迷们还不可放过的便是右中部分图片链接所指向的《nintendo online magzine》(任天堂在线杂志)，地址是：

图标	说明&地址
	任天堂各机种的修理指南和官方数据参数，实用性很大 http://www.nintendo.co.jp/n10/repair/index.html
	任天堂相关各商品的Q&A http://www.nintendo.co.jp/n10/qanda/index.html
	电话咨询业务的页面，受理时间是上午9点到下午5点 http://www.nintendo.co.jp/n10/mado.html
	网络在线的任天堂商品咨询和疑问提交页面 https://secure.nintendo.co.jp/n10/support/index.html
	任天堂官方书籍出版物的介绍页面 http://www.nintendo.co.jp/n10/book/index.html
	即"お店绍"，任天堂日本国内专卖店的具体情报信息 http://www.nintendo.co.jp/shop/index.html
	有关位于东京有明松下中心的游戏体验中心的介绍信息 http://www.nintendo.co.jp/n10/gamefron/index.html

http://www.nintendo.co.jp/nom/index.html，不同于世嘉的杂志需要专门进行邮件订阅，这里可以直接在线点击阅览包括从1998年创刊号至今的全部65期内容，强力推荐！

若想知道更多关于任天堂企业方面的信息，可进入“会社案内·入社案内”，包括其下属所有分社在内的详细介绍信息，甚至细微到福利制度和相关部门主管人员的介绍，当然也少不了招聘计划，有志青年们也可以去了解一下'入社案内'即入社指南，其中有详细的入社流程介绍。

“その他の情报”中则综合了很多业务方面的内容(具体说明见上表)、企业业绩报告以及一些相关信息和链接，基本上都是以服务玩家为主，可以说是相当认真负责的态度。

因为任天堂网站页面整体规划得相当好，所以即使是不擅长日文的人在浏览时也很容易上手，另外还有一些任天堂相关的官方指定网站和申请了专门域名的部分大作的游戏，官方主页见下表：

Click here to reach English site of Nintendo Of America (NOA)	http://www.nintendo.com	
	任天堂美国官方网站	标准的美式风格
Pokémon Center Online	http://www.pokemoncenter-online.com	
	口袋妖怪在线中心	可免费注册会员
POKéMON ポケットモンスターオフィシャルサイト	http://www.pokemon.co.jp	
	口袋妖怪官方网站	口袋妖怪的专题站点
METROID FUSION	http://www.metroid.jp	
	银河战士官方网站	NGC和GBA的综合站点
F-ZERO	http://www.f-zero.jp	
	f-zero官方网站	日本动漫大作的综合站点

另外还有大量的游戏虽然并未为其主页申请专门的域名，但其制作水平和资源内容都是相当不错的，无论是从画面还是从各站的内容上来评价，任天堂对每个游戏其主页的制作都是非常精美和细致的，而且随时都在对其相关内容进行更新，并不时地放出一些珍贵的官方数据资料，就如同其开发游戏的态度一样，可以说是真正用了心在做，这是最令人佩服的地方。并且有的主页上还提供了比较详尽的官方攻略和资料，实用性也是相当地强。

站点综合测评

测评时间截止于2004年1月18日。

属性	测评项	等级
网络	访问速度	4
	信息更新速度	4
	链接数量	5
内容	页面美观	5
	信息量	5
	信息共享度	4
	实用性	4
游戏软件	软件数量	5
	软件页面水平	5
	机种覆盖	3
	数据资料	5

属性	测评项	等级
主机硬件周边	硬件信息	3
	疑问授理	4
	周边产品	5
	专卖店信息	2
影像视频资源		4
企业信息详尽		4
综合评分	83	

下一站：**Sony PlayStation**

注：(1)若自己系统不支持日文显示而呈乱码的话，建议使用开始菜单里的"windows update"到微软官方网站进行升级更新。
(2)本栏目文章相关图片和logo均来自于各游戏厂商官方主页，特此说明。

Girl's Game Garden



花匠报告

春天的脚步已经临近，和煦的阳光笼罩着大地。虽说飞月一向比较喜欢阴雨天，但心情还是不由自主的受到感染变得格外开朗。即使是加班加得四脚朝天，嘴里也会哼唱着一些不知所谓的小调；下楼吃个饭也会三步并作二步一路蹦蹦跳跳；看见什么可爱的东西就会起个名字然后带回家。于是乎，现在美编同志们只要一看见我就会开始手忙脚乱的藏东西……这能怪飞月吗？要怪就只能怪这醉人的暖意吧^_^



花海奇葩

这是一个发生在充满幻想色彩的中世纪欧洲的故事。栖息于黑暗中的魔王率领大军对人类展开了进攻，大地血流成河、尸体堆积如山、雄壮的呼声与将死之人的哀号响彻天空，世界陷入了一片黑暗。这时，一名勇士出现了。他挥舞着长剑在魔军中冲杀，最终人类获得了胜利。

战斗结束后，勇士回绝了国王的好意，拒绝了垂手可得的权力和金钱。他想要的是一个“未来的希望”，以自己的余生培育出一个对王国真正有用的孩子才是他真正要做的事。国王感于他崇高的理想，赏赐给勇士一栋房子和一笔教育基金，几天之后，一个在战争中失去双亲的十岁小女孩由国王的亲信带到了勇士的面前……



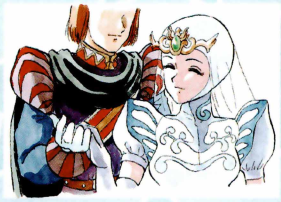
看到这里，大家应该已经知道了吧？这次我们要介绍的就是由Gainax在1991年于PC-9801上推出的人气育成SLG大作《美少女梦工厂》。该作曾荣获日本BSH年度模拟游戏的最佳游戏大赏，它不仅开创了《美少女梦工厂》这个常盛不衰的系列，也是电脑游戏史上第一个少女策略养成游戏，甚至还可以说是所有恋爱养成类游戏的鼻祖。

记得当年这款游戏可以说是风靡一时，不管男生女生都将该作奉为经典，推崇备至。直到今天，《美少女梦工厂》仍然是新作不断，先后被移植到DC、PS、SS等平台上，而且每一作都备受好评。

在《美少女梦工厂1》中，玩家要扮演一名退役勇士，利用8年的时间将自己养女培养成出色的人才。听起来虽然简单，不过真的养个女儿可不是一件容易事！首先玩家要安排女孩的时间表，分别有教育、打工、休息和旅行4项。教育共有4种课程，“武艺”可以提高女孩的战斗能力等参数；“学问”可以提高智力；“礼法”能够提高气质属性，而“武者修行”则是出外冒险。“武艺”和“学问”又分成初、中、高三个等级，每当打败1级的老师就可以向上晋级，当然学费也会跟着增加。“武者修行”更是别出心裁充满了RPG游戏的味道，不仅可以打倒怪兽积累经验值，还会遇上各种突发事件。

由于国王给的钱远远不够生活开销，所以小女孩还要打工养家。（这个父亲是怎么当的！？）玩家可以选择“旅馆”“教堂”“伐木工人”等，年龄长到一定程度时还会增加“暧昧酒馆”“酒吧招待”这种提高魅力降低道德、气质的“成人工作”。也正因为每种工作都会对参数产生影响，所以在选择时必须格外仔细。

光是上课和打工的话，不仅会使小女孩累倒，性格也会变坏，所以必须随时注意休息。外出旅行也是个降低疲劳值的好办法，虽说花费不菲，但只要能够看到女儿开心的笑容花再多的钱也值啊！除此以外，玩家可以与女儿谈话；购买武器、道具、衣服；听取民众对小女孩的评价。只要小女孩的属性值够高，通过卫兵、侍从、皇后等人的考验还能够晋见到国王。



该作非常注意细节的刻画，人物的表情、服装和季节等都会随着游戏的进行不断变化。玩家除了可以欣赏到大量由著名插画家赤井孝美绘制的精美图片，还能玩出多达30种以上的结局。根据你的教育结果，女儿有可能成为女皇、王妃、勇者、作家成就一番事业，或者嫁给某个人度过幸福但平凡的一生，甚至还有可能变成流莺或者魔王……

短短的一篇介绍根本无法传达出游戏的真谛，其中的辛酸和甜蜜只有玩过这款游戏的人才能真正体会得到。尽管《1》在恋爱和画面方面还有点强差人意，但该作毕竟是养成模拟游戏的金字塔。推荐所有想尝试该类型游戏或者没有玩过该作的人都来小试一下。而且虽说玩家在游戏中扮演的是父亲的角色，但真正的主角却是女儿。所以即使是女性玩家也能够完全融入到游戏中去，想象这个女孩就是自己，重新体验成长的烦恼与快乐，体验游戏中无法言喻的感动。想成为美丽的公主吗？想成为拯救世人的勇者吗？走进梦工厂，它将为你实现你的梦想！

小蓓的花钥匙♀



水仙花——花语：高洁·自我陶醉
学名：Narcissus tazeta vai chimensis
别名：凌波仙子、玉玲珑

水仙花是巴基斯坦的国花，原产自地中海沿岸，它外相高雅清丽味道清香，一般盛开在早春，所以水仙花的盛开也意味着春天的来临。在希腊神话中，有一位俊美的王子名叫纳西萨斯（Narcisse）。虽然他深得少女们倾慕，却只是天天坐在泉水旁看着水中的倒影孤芳自赏，最终不幸溺水而死。从此，泉边就长出了一种黄白相间的美丽小花，这就是水仙花。

花 讯



Gainax预定将在2004年3月同时面向PC平台和PS2平台推出《美少女梦工厂》1代的精致版《美少女梦工厂REFINE》。新作的难度不仅有所提高，画面也从原先的16色加强到全彩。除了主角的声优将由鹤野恭子出演外，其他所有的登场角色都将配上语音重新诠释，使玩家体验到不同以往的全新乐趣。

- 游戏名：美少女梦工厂REFINE
- 对应机种： Windows98.Me.XP/PS2
- 预定发售日： 2004年3月6日/2004年3月25日
- 制作、发售： Gainax / 售价：7800日元/4980日元

闲扯游戏 BAR

写这段开场白时，我总是想通过这寥寥数语同读者们进行沟通。毕竟这是一个读编往来的栏目。以后的"闲扯游戏"我想多一些和读者交流，希望对游戏持有自己看法的玩家多多来信，与我探讨。咱们可以互相学习。快到情人节了，但恐怕这期面世的时候，已经过完了！那我就在心里默默地祝各位情人节快乐！

2000-2004 GAMEBAR

杂评

●胜利十一人7 (PS2/KONAMI):这款游戏推出很长时间了，游戏本身和前几代相比，有很大进步。场地的真实度和人物逼真的操作性都使玩家彻底地投入进了比赛当中！此款作品绝对是PS2上的赚钱大作，人物十分有特点，在相貌上非常逼真，而且还加入了隐藏球队，其优点就是操作起来比较轻松，特别是球员在带球射门时十分真实。基于以上优点，玩家对此作自然是情有独钟，相信热爱体育作品的玩家决不会错过此作。再多说两句：该作在画面设计上绝对完美，造型、肤色、长相都极为真实，尤其在球星进球后做庆祝动作时，方式基本不重复，现在这款游戏的品质，可以跟FIFA相比。在游戏中操作如何，那就要玩家上手才行呀。（辽宁　焉博）



龙哥：胜利十一人7的魅力太大了！！我这里已经有太多相关来稿了。但是既然大家踊跃地评论这款游戏，可见还是游戏自身有着不同一般的优良品质。我对这款游戏也是情有独钟！而且也买了PC版，但是与PS2版相比，的确是差得远了点!首先是画面，其次是操作感，推荐喜欢这款游戏的朋友,一定要先尝试PS2版,否则会对这款游戏产生错误的评判。最后祝大家玩得愉快！！

●武刃街（PS2/TAITO）：这款游戏推出时,吸引了所有喜欢ACT的玩家。因为本作较为个性化，多彩的移动技巧也是本作中的一大亮点。画面绚丽的攻击效果使人眼前呈现出绚丽的色彩,就像把主人公带入了奇幻的游戏世界。此作像武侠片一样，还能在空中吊钢丝，可惜此款游戏只能一个人作战，如果可以两人进行游戏就比较完美了。本人强烈推荐在吃完晚饭时独自上手，玩家还等什么，不能错过这款武侠动作游戏。(辽宁　焉博）

龙哥：这款纪念作品的游戏品质的确有令人称道之处！不过本人没怎么玩过，所以不好多说什么，喜欢奇幻色彩的玩家自己去尝试吧。



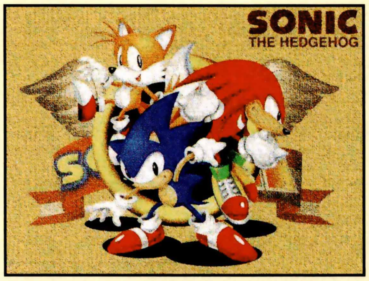
●前线任务4（PS2/SQUARE ENIX):厉害！2003年最强的S・RPG游戏就是《前线任务4》了。本作最大的亮点就是游戏系统了，LINK系统可以说是本作的灵魂，它的出现打破了以往的一对一战斗模式，令战斗有了更多的变化,多对一,多对多等一系列的变化使战斗精彩异常。另外一个亮点就是细腻,各个方面都能表现的如此地细腻实在是件不容易的事。战斗时没有读盘时间，让人感觉战斗非常流畅。还有游戏中不同的枪会发出不同的枪声，甚至你可以看到开枪时弹壳乱飞的场景。本作惟一的不足就是画面多以阴暗为主，几乎天总是阴的，再加上巨小的字体，让人看了实在不爽。（辽宁　张旭）

龙哥：前线任务的战斗画面让人略感呆滞。当然，游戏的品质还是值得称道的。阴暗的天气的确是其最大特点，虽然让人觉得郁闷，但是战争的题材又怎么能用明快的色彩呢？

●梦幻骑士4（PS2/ATLUS）：本作是集前三作的优点于一身的作品,这让本作以"中庸"作品一下变为优秀的S・RPG游戏。本作的战斗采用了一代的战斗方式，现在看来一代的战斗方式最适合本系列了，由于《梦幻骑士4》战斗中不能保存进度,这也让游戏的难度提升了不少。另外"命运掌握在自己手中"是本作的一大亮点，游戏中角色的命运完全掌握在玩家手中，随着玩家打法的不同,游戏中角色的命运也会随之改变，是生是死全由玩家说了算。另外本作的游戏时间也非常长，剧情也是本系列最优秀的，就是感觉结尾的时候有点匆忙。关于本作的人设，笔者有点意见，好像失去了漆原大师的风格，人物形象过于平凡，超帅哥与超美女没有在本作中出现，实在让人有点失望。（辽宁　张旭）



●SONIC英雄（PS2/SEGA）：这个春节作为吸引顾客在商场内驻足的游戏恐怕非这款《SONIC HEROS》不可了。看着屏幕上热闹的三位角色鼓足了劲，风驰电掣的样子，SONIC再次以其激情的速度感征服了大家。诚然，SEGA在不断探索着SONIC这位吉祥物级的角色游戏的创造点，由MD时代平面的快速推移到DC时代优秀的3D感与代入感，SONIC一直以其硬派式的世嘉风格开花结果。本作卖点放到了组队上，然而在游戏中组队的概念也不过是强化了解谜及操作的些许变化。而各队伍基本上能力差别不大，玩过一次后很难让人有再用另一队来通关的激情。华丽的场面与体现各种速度的背景也与DC版的《大冒险2》无太大差异，看来SONIC也只能走到这里了。记得先前香山哲任世嘉CEO时曾说过要全力打造一款SEGA的百万级作品,如果香山君指的就是这款《SONIC HEROES》的话，那SEGA衰弱的状况可见一斑啊。(海南海口　刘赢征）



龙哥：看完全文，我不知刘读者到底是想夸这款游戏，还是想骂这款游戏?我想,世嘉的衰落与其游戏还是没什么关系的，说实话，现在能比世嘉作品强的公司是屈指可数。《SONIC HEROES》的品质自是比前作强了许多,这点我们应该承认，其余的缺点当然也存在，不过我们不能因为小缺点而否定了大的优点吧！总之，这次的作品还是没让玩家们失望的。

●鬼太郎~危机一发！妖怪列岛（GBA/KONAMI）：《鬼太郎》的作品在中国一直都没有太大的名气，综合来说还是因为其和氏风格和日式民间妖怪的设定没有得到国人过多的关注。不过既然KONAMI动作游戏做得不错,而本作又确实是一款饶有趣味的动作游戏，所以玩玩看也确实不错。游戏似乎借用了类似的《恶魔城》式MAP DESING，但MAP的宽广度与抽象度也较《恶魔城》的房间式有不小差别。但这绝不是卖点，因为本作的卖点是各式各样的解谜并推进向前。有时候道具的运用和能力往往让人很佩服制作者的想象力，也使得游戏的过程生色不少。动作性也比较不错，有KONAMI一贯的风格，在动作游戏中挤身中等，为什么不说中上，玩过《MARIO》系列和《METROID》系列再评价本作就显而易见了。(海南海口　刘赢征）

龙哥：《鬼太郎》这个游戏，要是让我打分，就5分！一是不合中国人的口味，二是不喜欢这种稍稍蹩脚的操作感。但是看在KONAMI的份上，

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

还是值得一玩。我觉得"闲扯游戏"就是要有弹有赞！喜欢就大声说出来，不喜欢就奋笔写下你的理由，只要大家痛快，我也就乐得开心！

●武刃街（PS2/TAITO）:号称TAITO 50周年的纪念作品，让人看到了TAITO创造性的决心，也让人看到了其为何不能称霸的理由。以中国为舞台的设定很能吸引到亚洲人的眼光，各种华丽的技巧均展现了中华武学神奇幻境的脱俗感，不仅养眼，也让人有着到梦里去体会一下的冲动。加上日本第一美男子GACKT为原型的角色设定，还有众多丰富的隐藏要素，TAITO真可谓用心良苦。然而或许是TAITO真的老了，平衡性、游戏视角和关卡设计都存在不少的问题，以至于网上的讨论也贬多于褒，让人不得不为这样一部"50周年"的纪念作品而叹息！（海南海口 刘赢征）

龙哥：一期双评？！看来我得好好玩玩这款游戏了！



无限的创新，无限的DOA

从小我就在FC上玩过一款《忍者龙剑传》，于是对TECMO印象深刻。

《DOA》作为TECMO的成名作之一，其优秀的游戏品质在当时已是登峰造极了，它的出现让《VR战士》、《铁拳》、《魂之利刃》又多了个对手。

《DOA2》是《DOA》的续作，从那时我才开始喜欢它漂亮的人设、画面、悦耳的音乐和爽快的打击感，还有反技的设定，这是个绝好的设定，就因为这个设定，菜鸟也可能战胜高手！高手能玩出漂亮的COMBO！

《DOA3》的发售代表着整个系列趋于成熟，借助XB的强大硬件性能，音乐、画面突破了另一境界，FANS当然不能错过，错综复杂的人物关系让人拍案叫绝。

2002年的休闲类作品《DOAX》也是很完美，虽然还有些不成熟，但也受到广大FANS欢迎。

《忍者外传》的即将发售，FANS又跃跃欲试，它的完美程度绝对不容置疑，故事又交待了一些DOA的故事，主角龙·隼也是COOL毙了。



DOA系列产品会越来越多，如板垣先生说的《DOA代号》是一款另类游戏，《DOA》电影版也可能陆续上市。

今年也许又会刮起一阵"DOA"风，《忍者龙剑传》、《DOA0》绝对不容错过。

在人设方面，每个MM、SG做得都很认真，柔情似水的霞，可爱又带阴险的绫音，活泼可爱的瞳、蒂娜，神秘冷酷的克莉斯蒂、艾莱娜，具有浓重中国风的雷芳……

——云南 林智源

龙哥：《忍者外传》的游戏介绍画面我已经看过了！太精彩了！！风林硬是看了三遍，然后将其纳入了今年必买的行列！说实话，要是我有XB我也买，就是一个字！服！

《莎木》-SONY铁杆心中难以抹去的阴影

当世嘉铁杆和索尼铁杆争得你死我活、不可开交的时候。结束话题的就是《莎木》，最后索尼铁杆总是强硬而又无耐地说："等着瞧，PS2早晚会做出比这更强的游戏"！是啊，等着吧，等到叶落花谢，等到天荒地老。PS2会出这样的游戏吗？答案是肯定的，不会！过去现在将来都不会！如果你是索尼铁杆，那你应该清楚的知道，PS2是一台以大作为主，垃圾为辅，多多益善的主机，不要求一鸣惊人，只求小赚一把！让他们做出《莎木》这样只考虑玩家而不计较成本和利润的游戏，卡普通做不到，史克威尔·艾尼克斯更不会！当时"史·艾"在推出FFX外传之前就考虑到成本收回问题，只要卖出极少几万套就能收回成本。卡普的生化危机冷饭更是不用我多说了。而莎木的制作近似赌博，制作完成后必须卖出100万套才能勉强和成本打平。这是索尼难以理解的，也是不会理解的！

《莎木》超额发挥DC的机能，耗资巨大，世界观广阔，游戏场景极其复杂。独创4D空间，互动性即时性极强，打斗感绝不次于铁拳！即使是PS2新作FFXI也不能和《梦幻之星》较量，和莎木根本不具可比性。

莎木不同于《三国无双》一味地追求爽快感；也不同于《最终幻想》的浪漫爱情。它是与现实的完美结合，它是有血有肉的；它倾述了世间的沧桑和恩怨情仇；为了让游戏真实一些，而不惜牺牲掉部分游戏性，而再现一个千姿百态的世界。莎木完全脱离了游戏的概念，它是美妙的，它是诗情画意的！

人们生活节奏越来越快，社会竞争越来越残酷！这已不是一个诗一般的时代了。《莎木》无法让人们从繁华喧嚣的节奏中停下来欣赏它的诗情画意、细腻景致！只能让人们报怨它情节拖沓，无事可做。而《莎木》却偏偏强迫每个人达到它的意境！这就是它销量惨淡的原因吧！但我们不能指责大家的品味，因为每个人都想脱离这现实的世界而不是再次溶入《莎木》的真实，使大家失去了对美好生活的向往！《最终幻想》是虚拟世界，他迎合了大家的口味。销量并不代表一切，不可否认的是《莎木》已是每个世嘉铁杆心中的NO.1，包括索尼铁杆都不得不对它留有一分敬意！愿莎木一路走好！

——河北 李长亮



龙哥：《莎木3》到目前为止，一直是音信全无，不知道这款万人称道的超大作会不会有再面世的机会！！按理说，《莎木》这款游戏属于吃力又讨好的典型，销量虽然赶不上投入，但是《莎木》的品牌形象已经在玩家心中根深蒂固了。可以说，如果第三部发售，相信一定会有非常多的人捧场！（希望没有盗版商！）我和李读者的心情是一样的，希望《莎木》的续作早日推出，并能够一路走好！

莎木之梦要如何继续？

SEGA在推出次世代主机不久，就酝酿着一个名为《莎木》的游戏，当时因为痴迷于《樱大战》，没怎么在意，直到后来……

《莎木》描写了一个全新的世界观和人物观，我只能用"经典"来形容这个游戏，既有"雪天丧父"那样的凄凉悲伤，又有夜下飙车的爽快，虽然在画面方面没有什么创新，但音效、世界观都给人一种全新的感觉。

《莎木2》的完成标志着整个系列的顶峰和完美，从中感觉到为父报仇的辛酸苦辣，凉遇到的种种形形色色的人，让人感到社会的不公平。

但是DC停产后，《莎木2》的续作销声匿迹，我的SEGA心碎了，《莎木》心也碎了，还好有消息传出《莎木3》将由微软代理。

——云南 林智源

龙哥：乍看此文的题目，我不由得一阵欣喜。本以为林读者将为我们指明《莎木》的前景。不料又是一篇感怀式的短文！我也是心痛啊！微软的风格适合做《莎木》吗？我一直怀疑！希望XB不要拿出一部美式的续作才好！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

特色主义

记得上中学政治课的时候，最熟悉的就是号称'铁拳王'的政治老师和背得滚瓜烂熟的"建设有中国特色的社会主义"这句话，不过那时的我们就像电影《阳光灿烂的日子》里的那群孩子一样，跟我提特色的什么主义，你说这不扯那么。

可是当我用那双5.1的眼睛看《大头儿子和小头爸爸》、《太阳之子》、《人参王国》之类的卡通片时我明白了什么是中国特色。当我用4.7的眼睛看《浪客剑心》、《灌篮高手》、《圣斗士星矢》时，对于特色一词我理解的更深了。它就像早上7、8点钟的太阳，在我睁开眼的时候就在我的头上晃。它想用它的光来哺育我们，可它并不知道，正是它那刺眼的光，使我们不敢直视它，面对它。

随着时间的消逝，我本已逐渐忘了它，可现在，我又不得不记起它。

PS2登陆的延期及首发城市的改变，可以说是索尼的一套独特商业经营方式，但我想这恐怕不是它自愿的吧，从1988元的高价PS2到首发软件《捉猴2》的延期，我们都可以看到特色主义的影子。如果说1988元的高价是SONY想以硬治软的话，那《捉猴2》的延期我是怎么也想不通了。难道是嫌弃这款软件的名字对于猴年的开始不吉利吗？我不知道你中国的国情怎么这么特殊。PS2如果成了有中国特色的PS2，那么游戏也将改为有中国特色的游戏。《死或生》中的人物全换上皮大衣，捂的严严实实。《寂静岭》系列要充满教育意义，《最终幻想X-2》中的水手服要改成中国大陆式的校服，然后尤娜一开口就是地道的老北京话……（汗），这就是令索尼也头痛的东西。你可以想象游戏中的人物穿着"符合中国国情"的衣服，说着"符合中国国情"的语言，进行着"符合中国国情"的剧情，（暴汗……），又使我想起了《天鹰战士》中的中文主题曲。

说句实话，建设有中国特色的社会主义挺好，可不能让什么都特色了。把意大利面特色了就成了老北京打卤面了。游戏也一样，还是原汁原味的好。游戏无国界。

——北京　杨艳鹏

龙哥：勿要偏激！大陆版PS2和一些软件的延期，不是"特色主义"搞得鬼。实在是商业和对外贸易上的问题。如果真的如你所说的那样，索尼也就不会费这么大劲在中国做生意了，还是有利可图嘛！！



[从无聊的节日想开去]

对于我来说，今年的春节和往年的"模式"完全相同，一家人凑到一起吃个团圆饭，看个春节晚会，聊个大天，只是缺少了鞭炮显得气氛比较平淡，于是"现在过节真没劲"之类的话便成了人们的口头禅。确实，现在一想到过节已经不那么兴奋了，但这全是因为没有了"二踢脚"吗？我看未必！

终于熬完了春节晚会已经是凌晨快一点了，依然没有睡意的我兴冲冲地按下了PS2的POWER，我很庆幸自己会有这种感觉："想要玩游戏的冲动"，那是我在PS时代从未有过的感受。为什么？为什么当初我每次把盘放入PS时都像是在例行公事，毫无快乐可言？难道这就是人们常说的"游戏不如从前的有趣"？我看也未必！

想当初，我就总盼着过春节，因为到那时我总能吃上好的，穿上新的，这种待遇平常根本碰不到；而如今，咱什么好吃的都吃过了，新衣服剩好几件没穿呢，过节？看着每年都大同小异的春节晚会，除了能得点儿压岁钱依然兴奋之外别的都一样！自然没了以前的气氛。不是因为"二踢脚"，"习以为常"才是罪魁祸首！

同看春节晚会一样，我当初玩PS似乎也完全是走形式。十几年来，游戏伴随着我长大，在我心目中她已成为生命的一部分，曾经给过我无数的快乐。但那仅仅是"曾经"，对游戏的热爱使我掉进了误区，我会像吃饭睡觉一样到一定时候就"必须"拿出来玩玩，不管自己是否真的乐意，哼，真可笑。我想那不是游戏，而更像是一种工作吧！

之所以出现这种情况在我看来绝不是因为游戏不如从前。以经典的老游戏为例：《魂斗罗》之所以经典是因为它是大多数人玩到的第一个ACT，它可以带给人们新鲜感，而且在当时看来如此优秀的动作游戏的确不多见；而PS2的《真.魂斗罗》无论在画面，剧情还是系统的丰富面上都远不是前作可以比拟的，但想在众多的其它优秀作品夹击下流行开来真是难上加难！想想就是这么回事：不管《心跳2》多么优秀也不可能"超过"前作，因为藤崎诗织早已成为人们心中的女神；从《KOF99》开始的援护系统遭到许多玩家的咒骂，但如果当初先出《99》再出《97》谁被骂可就说不定了；《仙剑2》一直延期不肯出山恐怕也和来自于前作的压力不无关系吧！



抛开心目中的"经典"，以真实的眼光看待现在的游戏，你会发现："喝！还是有点儿进步的吗！"这么说吧：就算把《FFX》中的"闪电球"降低点画面单独拿到SFC发卖恐怕都是"经典"！好游戏还是很多的。但你紧接着就要问我："为什么这么多好游戏都无法带给我从前的快乐？"是啊，我也一样，当我第一眼看到SS的画面的时候，激动得一晚上没睡好。后来我有了自己的PS，对游戏的渴望以及"地板"不可思议的低价格让我兴奋，我开始不断地购入游戏，而且都是人们公认的"经典游戏"！当我的友人来访时我可以自豪地作一一介绍：

"请看，这就是传说中的《FFVII》"；

"再瞧，那就是经典的《永恒传说》"；

"还有这个——伟大的《DQVII》"；

"以及……"

友人自然很佩服："了不起，确实都是经典，哎，这一百多张游戏你都打通了？"

"我……"我说不出话来，不光是我，周围有许多玩家都是光盘"成山"的，但试问有多少人把他们手里的游戏都通了？即使你通了，又有谁真正从这座"山"中获得了快乐？我看大都也就是看了看片头就"珍藏"了吧。

游戏如何才能玩出乐趣？我们不妨看看从前：那会儿没钱，卡又贵，用换的都受不了。无奈我只好走"少而精"的路线，于是：一台18寸电视，一台MD，两盘卡，我玩了一年！然而，我并没有感到不够玩。反思一下，我发现了一个道理：一个游戏之所以说它经典绝不是空穴来风，真正好的游戏是禁得住反复推敲的，是耐玩的，往往在你已经玩到第N周目时依然可以发现新的亮点！当把这些别人不知道的东西都掌握在手时，你就成了达人，而成为达人的过程便是快乐的源泉。在这个过程中，发现"新大陆"时的兴奋，面对强力BOSS时的咬牙切齿以及战胜困难时的喜悦心情都将成为一种美好的回忆，成为一种宝贵的精神财富！游戏玩的是过程，不然看电影去吧！

而现在的游戏个个容量巨大，系统更是一个赛着一个复杂，要想玩精谈何容易？何况还有那么多经典（D版）没玩！于是乎多数人选择了放弃或是按照攻略草草地通一遍，并且在快速的攻略中想着诸如"下一个该通什么了？"之类的问题。这么玩是不是太累了点？还真不如不玩！一次快速的通关恐怕连系统都还没有完全搞定就要马上开始"学习"另一个复杂的系统，再加上一大堆日文，您累不累？这哪里是玩？分明是传说中的"被玩儿"！

在经历了PS时代的被玩儿之后，我似乎有点醒悟了。我渴望回到从前，渴望找回失去多年的快乐。于是我做出了决定：绝不让我的PS2碰盗版！对此很多人不理解，问我少买点D版不是一样？其实我也想过拿盗版当正版玩，但现在的游戏界充满太多诱惑，盗版盘又那么便宜，让我忍住不去买？难！即使忍住了，让我面对着做工粗糙且时不时读不出来加死机的"偷"来的版本，认真对待？更难！支持正版不是一件易事，开始的时候我还真有点不适应，毕竟游戏数量缩水太多！看着柜台里那么多想玩的游戏买不起还真不是滋味！然而，当我有一天为了击倒《FFX国际版》的PINACLE而按照自己的思想自由地修改晶球盘；当一位把《MGS2》草草通关的友人被我的表演弄得目瞪口呆；当我的《第二次机战@》练到有如金手指一般。那时，我终于意识到自己的选择是正确的！我终于有了把手上的游戏继续玩下去的欲望！按下PS2的POWER不再是例行公事，而是我认为最想做也是最快乐的事情！这真是太好了！曾经有一位对我稍有了解的友人预言我玩盗版是迟早的事，那咱就走着瞧！每个人玩游戏有自己不同的方式，我玩的主要是一种"感觉"，而这种感觉便是追求激情的过程，我喜欢享受这种过程！

和许多支持正版的玩家一样，被别人议论为"有病"这种事早就习惯了，我也不想跟他们解释什么，这种事要自己悟，光靠嘴说没用。嗨，自己高兴就行，管别人说什么呢！在这里我只想给那些已经或想要加入到正版行列的玩家提几点建议，希望有用：

1. 正版盘也分价格高低，不要因为便宜就凑合着买来玩；
2. 对于自己喜欢的游戏也不要太急于出手，先参考一下杂志或论坛；
3. 实在玩腻了的盘可以卖了再蓄资金，这要看有没有收藏价值；
4. 尽量买DVD，少买CD——读盘声听着不爽；
5. 不要人云亦云，需要的是"自己心目中"的大作；
6. 一定要少买，精玩儿！

好了，最后祝广大玩家在新的一年里心想事成，没PS2的买PS2，有PS2的添NGC。什么？四大件您都有？那还是请您悠着点儿吧，别让游戏给玩儿了！

GAME OVER

文/宇光

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

给索尼(中国)看病

作者：螃蟹（下）

上期提示：索尼在日本创造出LIGHT USERS的新概念，并将之用于PS的市场定位及行销全过程，一举取得游戏业霸主地位。而索尼（中国）将之照搬于PS2在中国的销售，是根本性的错误。其根源在于照搬成功经验，机械地复制于中国。

广告不是越广越好

由于索尼（中国）将PS2大陆版的消费者定位在LIGHT USERS的根本市场战略上，与之相关的一系列市场运作就成为题中应有之义了。或者用一句不客气的话：一步错，步步错。反之则是：一步对，路路通。这也就是为什么我们要花费大量篇幅讨论索尼PS2在中国的市场定位问题。

因为要吸引大量非玩家，所以索尼将有限的广告投入到电视、街头广告、汽车巴士、电台、报纸等大众传媒上，而非专业游戏媒体上。如果有一天《时尚》、《中国青年》、《房地产》杂志出现PS2广告，请大家一点都不必惊诧。但这根本是对牛弹琴！为什么，想想索尼（中国）的市场定位就清楚了。

■只有价格是贵族待遇

因为索尼（中国）认为它的销售对象是非玩家或者是都市白领，对PS2价格不会像玩家那么敏感或知之甚详。所以将PS2价格定成中国消费者消费不起的"贵族价"。网上不少玩家愤怒地声讨索尼（中国）对中国消费者的"歧视"，至今我们也没有看到索尼（中国）的任何合理解释。价格是非常敏感的问题，关系到消费者的切身利益和产品的销售情况，索尼(中国）自有它的考虑。我个人认为：第一、索尼（中国）应该公开地向中国消费者解释PS2在中国定价比欧美高很多的原因。第二、但愿这个"天价"是为以后降价留下"空间"。这是个价格策略问题，由索尼（中国）反省吧。

■成功之累

特别值得讨论的就是销售渠道。日本传统的游戏行销渠道与中国一样，基本是游戏专卖店。由于业务关系，绝大部分都被任天堂、世嘉控制(如任天堂操控的游戏批发商联合体"初心会"）。由于多年的经营，形成了其特有的行业链条和规则，游戏玩家也都习惯于去固定的游戏专营店购买游戏产品。索尼进入游戏业，销售渠道是非常非常重要的环节。索尼当时面临两个问题：首先，传统游戏专卖店被任天堂控制，能不能有效打进去而不遭受商业歧视。同时这种传统的运行规则（如进退货、付款时间、折扣等）是否合理，都是索尼需要考虑的。更重要的是，索尼将PS销售对象设定在LU，而LU一般是不会去游戏专卖店的。

综合上述考虑，为今后在游戏业长期发展的大局考虑索尼希望把销售渠道控制在自己手里，开辟一条新的，更适合LU消费群体消费习惯的新的行销通路。索尼决定双管齐下，一个是在自己控制的遍布全日本的1万多家索尼音乐唱片专卖店卖游戏产品。还有就是在几万家日用品连锁店卖PS产品。这场游戏业的营销取得了革命性的成功，数以百万计的LU涌进他们熟悉的音像店和连锁店抢购PS游戏机及其软件，奠定了索尼游戏业霸主地位。传统渠道初心会也在PS的礼炮声中瓦解，纷纷转卖PS产品，进而使传统玩家也变成索尼的拥泵。

提一个小插曲，五、六十年代，日本家用电器渠道基本是被松下所控制，索尼产品在保守的日本市场根本打不进去。无奈之下，盛田昭夫决定转向比较开放的美国市场并一举成功。后来才慢慢回头打拼日本市场。

■上手机店买游戏机？

深谙市场渠道重要性的索尼不会不认真考虑中国游戏市场的现状。但囿于LU的整体市场定位，索尼旧技重演，把PS2交给与游戏业没有任何关系，对游戏业没有任何经验的蜂星手机商店销售。把游戏软件交给只有PC游戏渠道的中青旅创先和晶合电子经销。中国的游戏消费者会去手机店买游戏机吗？中国游戏消费者会去超市买游戏机吗？可能我们想象力太贫乏了，或索尼（中国）的想象力太丰富了。

也许索尼不怕等，一年不行两年，两年不行五年，五年不行十年。如果索尼（中国）真的不怕等，干嘛不先在游戏专卖店卖游戏，先招降游戏玩家再吸引LU，而非毫无希望的对牛弹琴（等着牛进化成人的那天）。中国古语说：一鼓作气，再而衰，三而竭。我们希望索尼（中国）能由易到难，由近及远，能一步一步迈开坚实的脚步，一点一点取得可以看见的成效。而不是游戏玩家怨声载道，LU不理不睬。

■有病别怕说

索尼是我们所尊敬的世界级公司，是人见人怕的恐龙级企业。我们有理由期望索尼在中国做到最好，能彻底开出中国游戏业的新局面。我们也有理由怀疑索尼（中国）在中国一系列并不成功的商业运作和近年来并不理想的公司业绩。不光游戏机（这只是刚刚开始，结论还早），看看索尼电器在中国市场的占有率，看看索尼电脑在中国市场的地位，看看手持索爱手机的人有多少……

因而我们对索尼就少了一分敬畏，多了一点疑问。怀疑索尼（中国）也患了大公司病，病症之一就是自以为是，经验主义。

——完——



玩自己的，让别人说去吧！
——写给至今仍战斗在PS上的玩家

PS2？--没玩过！！XBOX？--没摸过！NGC？--没见过！！你问我现在玩什么？PS啊！你笑什么？！我喜欢！关你什么事？！你难道不是从PS时代过来的？忘本吧你就！！难道非要赶这个潮流吗？有句广告词说得好"不买贵的，只选对的！"。我当然喜欢PS2了！可我还是个大学生，在宿舍里摆个PS2似乎超越了我的经济能力，再说，有必要吗？我们玩游戏就是图个乐儿，一台PS，一盘《胜利十一人2002》，够了！宿舍几个兄弟天天乐此不疲！放假时，激战到深夜也是常有的事。其实不光是我们这种情况，就中国现状而言，买得起PS2的有几个？！不是我小看中国玩家，更不带歧视色彩，恐怕是千里挑一！！当然这是就全国而言，北京不止这个数！拿我们山东潍坊来说，我的同学没一个有128位主机的！好笑吗？不好笑！国情嘛。再拿北京来说，大陆版PS2又有几个人买了呢？这个只能读中文正版的怪物，恐怕对大城市相对富裕的玩家来说，要想购入都得考虑再三呢！！

玩自己的，让别人说去吧！不知这句话道出了多少玩家的心声！现在，各个游戏专卖店已经逐渐把PS软件撤下了柜台，每当我去问老板："您这儿还有PS的……吗？"，老板多半会半睁眼皮，不屑地说："早没了。现在只有PS2和……，谁还玩PS？！"。每当此景，我也只能苦笑作罢了！殊不知，这一句看似平淡的冷嘲热讽，伤了多少人的心！！你以为中国人都像你一样，有几台水货就当自己是中产阶级了！？别笑得太早！！

说着说着，难免言语激动，还请编辑们见谅。作为老PS的铁杆，我虽然有时也抱怨为什么《电软》现在完全成了PS2、NGC、XBOX的天下，完全不顾及我们这些没钱的但是真正热爱游戏的"玩家"？！但是，做一下换位思考，我站在你们的立场上，也知道你们有难处！作为国内最早的电玩杂志，你们不能固步自封，无论是时代的要求还是你们自己求新的愿望，你们都需要走在业界的最前端，为大家介绍最新的业界动向。所以，一些原来和我一样的玩家们也都别抱怨了，想想看，要是现在翻开《电软》看到的还是PS、SS、SFC、MD这样的虽然熟悉，但是陈旧的东西，相信咱们又会抱怨《电软》偷懒，拿一些老东西糊弄读者了！

总之，我觉得，惟们唯一能做的，就是"玩自己的，让别人说去吧！"。虽然没钱买高级水货，那咱们就玩自己的低级正版吧！最后说一句，真正的玩家是不存在主机歧视的！！

文/山东潍坊　乔沛

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME / Wonderswan / Playstation2 / BOY ADVANCE

3月11日即将发售的"合金装备·双蛇"限定版主机真是让我心动！准备节衣缩食也要入手！最近大作频繁，大家可得有点计划，不然的话恐怕转眼间钱包就会见底了。不过好在大家春节过后兜里总还是有点"余粮"，应该还顶得住吧？

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
2月26日	Rogue Ops	ローグオプス	SPG	KEMCO
2月26日	银河天使·月下恋人	ギャラクシーエンジェル ムーンリットラヴァーズ	RPG	Broccoli
2月26日	莱姆色奇谈☆纯	らいむいろ奇譚☆纯	RPG	角川书店
2月26日	**鬼武者3**	鬼武者3	ACT	CAPCOM
2月26日	天使之卵2wins初回限定版	てんたま2wins初回限定版	ACT	KID
2月26日	**街道战斗2CHAIN REACTION**	街道バトル2CHAIN REACTION	RAC	元气
2月26日	**Fire FighterF.D.1**	ファイヤーファイターF.D.1	ACT	KONAMI
2月26日	BassLanding3	バスランディング3	ACT	SAMMY
2月	SNOW(通常版/初回限定版)	SNOW（スノー）初回限定版	AVG	NEC
2月	提督的决断Ⅳwith PowerUpKit	提督の决断Ⅳwithパワーアップキット	SLG	KOEI
2月	**RSⅡ骑魂**	RSⅡ~ライディングスピリッツ2	RAC	SPIKE
2月	机甲兵团J-PHOENIX2	机甲兵団Jフェニックス2	ACT	TAKARA
2月	SOCCER CLUB足球俱乐部	サッカーライフ！	SPG	BANPRESTO
2月	GUNGRAVE O.D	ガングレイヴオーディー	STG	RED
2月	降落(通常版/初回限定版)	ふらせら初回限定版	ACT	DATAM POLYSTAR
3月4日	pop'n对战猜谜球ONLINE	pop'n对战ぱずるだまONLINE	PUZ	KONAMI
3月4日	魁!!库罗马帝高中~这或许是个游戏?篇~	魁!!クロマティ高校~これはひょっとしてゲームなのか!?编~	PUZ	HUDSON
3月11日	机神咆吼Demonbane（通常版/DX套装）	机神咆吼デモンベイン（通常版/DXパック）	AVG	角川书店
3月25日	OrangePocket~Lute~(通常版/初回限定版)	オレンジポケット~リユート~	ETC	ピオーネソフト
3月	告诉我！popotan	おしえて!ぽぽたん	PUZ	WellMADE
3月	FIFA TOTAL FOOTBALL	FIFAトータルフットボール	SPG	EA
3月	自由战士	フリーダム・ファイターズ	ACT	EA
3月	怪兽大激战（War of the Monsters）	怪兽大激战（War of the Monsters）	AVT	CAPCOM
3月	**怪物猎人**	モンスターハンター	ACT	CAPCOM
3月	Sega Ages2500系列 OutRun2（暂定）	セガエイジス2500シリーズアウトラン（暂题）	RAC	3DAges
3月	Sega Ages2500系列 冲破火网（暂定）	セガエイジス2500シリーズアフターバーナー（暂题）	ACT	3DAges
3月	Sega Ages2500系列Deka Sleet Correction（暂定）	セガエイジス2500シリーズデカスリート・コレクション（暂题）	ETC	3DAges
3月	Sega Ages2500系列 北斗神拳（暂定）	セガエイジス2500シリーズ 北斗の拳	ACT	3DAges
3月	ASTRO BOY铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA
3月	**樱花大战物语～神秘的巴黎～**	サクラ大战物语~ミステリアス巴里~	SLG	SEGA
3月	SAINTS神圣的魔物	SAINTS（セインツ）圣なる魔物	ACT	SCE
3月	**波波罗克罗伊斯～月之法则的冒险～**	ポポロクロイス~月の定冒险~	RPG	SCE
3月	爆笑！！人生回道NOVA看见兔子啦！！	爆笑!!人生回道NOVAうさぎが见てるぞ!!	ETC	Taito
3月	犬夜叉~诅咒的面具~	犬夜叉~咒诅の假面~	RPG	BANDAI
3月	**超级机器人大战MX**	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
3月	金色之弦	金色のコルダ	ACT	KOEI
3月	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE
3月	SIMPLE 2000系列VOL.46THEQuiz~挑战！汉字检定~	SIMPLE 2000シリーズVOL.46THE汉字クイズ~チャレンジ!汉字检定~	PUZ	D3PUBLISHER
4月1日	**随身玩伴多罗与流星**	-どこでもいっしょ-トロと流れ星	ETC	SCEI
4月1日	金色的卡修贝尔~友情TAGBATTLE~	金色のガッシュベル~友情タッグバトル~	ACT	BANDAI
4月1日	块魂	块魂	ACT	NACOM
4月8日	搬枪少女VOL.1	ガンスリンガーガルVOL.1	ACT	Marvelous
4月22日	筋肉人GENERATIONS	キン肉マンジエネレーションズ	ACT	BANDAI

4月22日	**PANZER FRONT B型**	パンツァーフロントB型	STG	ENTERPLAY
4月29日	**炸弹人赛车DX**	ボンバーマンカートデラックス	RAC	HUDSON
4月下旬	新天魔界GENERATION OF CHAOS IV（普通版/初回限定版）	新天魔界ジェネレーションオブカオスIV	ACT	IDEA Factory
4月	BACKYARD WRESTLING	バックヤードレスリング	ACT	EIDOS
4月	超高速！族车王～法耻义理传说2～	超最速！族车キングBU～イム耻义理传说2～	RAC	D3 PUBLISHER
4月	UFC 2004	UFC 2004	ACT	Marvelous
2004年春	Gun Slinger Girl VOL.1（暂定）	ガンスリンガーガール VOL.1（暂题）	ACT	BANDAI
2004年春	阳光洒落的林荫道～在变迁的季节中～	木漏れ日の并木道～移り变わる季节の中で～	ETC	GNSOFTWARE
2004年夏	Capa的养育方法	カッパの饲い方	SLG	KONAMI
2004年预定	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	ACT	CAPCOM
2004年预定	**异度传说 Freaks**	ゼノサーガ フリークス	RPG	NAMCO
2004年预定	萌芽～欢迎光临青春少女岛～（通常版/初回限定版）	モエかん～萌えつ娘岛へようこそ～（通常版/初回限定版）	SLG	PrincesSoft
2004年预定	十二国记～威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫々そる王道 红绿の羽化	ACT	KONAMI
2004年预定	猴子奥林匹亚～激动！！火箭机选手～	ピポサルオリンピア～激动!!ガチャメカアスリート～	ACT	SCE
2004年预定	杰克和达斯特2旧世界的遗产	ジャック×ダクスター2	ACT	SCE
		XBOX		
2月26日	Rogue Ops	ローグオプス	STG	KEMCO
2月26日	**铁骑大战**	铁骑大战	ACT	CAPCOM
2月26日	**NINJA GAIDEN**	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO
2月26日	天空-Tenku-2	天空-Tenku-2	SPG	MICROSOFT
3月26日	电脑大战～DroneZ～	电脑大战～DroneZ～	ACT	Metro3DJAPAN
3月	**死或生在线**	デッドオアアライブオンライン	FTG	TECMO
4月24日	发烧扑呦	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
4月	**式神之城II**	式神の城II	STG	Kids-station
2004年春	**天诛 参 回归之篇**	天诛 参～回归ノ章～	ACT	FROM SOFTWARE
2004年夏	**halo2**	halo2（ヘイロー2）	FPS	FROM SOFTWARE
		NINTENDO GAMECUBE		
3月4日	组合机器人for GAMECUBE（暂定）	カスタムロボ for GAMECUBE（暂题）	ACT	任天堂
3月4日	RoboCop 新的危机	ロボコップ新たなる危机	RPG	TitusJapan
3月11日	**合金装备索利德 双蛇**	メタルギアソリッド ザツインスネークス	ACT	KONAMI
3月18日	超级猴子球2购得版	スーパーモンキーボール2お买い得版	ACT	SEGA
3月	机动战士高达战士们的轨迹	机动战士ガンダム战士达の轨迹	ACT	BANDAI
3月24日	发烧扑呦	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2004年夏	**家园**	HOMELAMD	SLG	CHUNSOFT
2004年未定	**天外魔境3**	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSOM
2004年未定	**生化危机4**	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2004年未定	**星际火狐（暂定）**	スターフォックス（暂题）	STG	任天堂
		NINTENDO GAMECUBE		
3月18日	网球王子2004 亮金/靓银	テリスの王子样2004 Glorious Gold/Stylish silver	SPG	KONAMI
3月18日	游戏王・双六的双六	游戏王 双六のスゴロク	RPG	KONAMI
3月26日	龙珠Z舞空斗剧	ドラゴンボールZ舞空斗剧	FTG	BANPRESTO
3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	リカちゃんのおしゃれ日记	AVG	Marvelous
3月	**钢之炼金术师 迷走的轮舞曲**	钢の炼金术师迷走轮舞曲	RPG	BANDAI
3月	**星之卡比 镜之大迷宫**	星のカービィ镜の大迷宫	ACT	任天堂
3月	爆裂鼻毛真拳～9极战士搞笑融合	ボボボーボ・ボーボボ9极战士ギャグ融合	ACT	HUDSON
3月	ONE PIECE海盗棒球	ONE PIECEゴーイングベースボール	SPG	BANDAI
3月	侦探学园Q 究极推理挑战	究极の挑战トリックに挑め！	PUZ	KONAMI
3月	对决！Ultra Hero	对决！ウルトラヒーロー	FTG	ジョルダン
4月2日	和小狗一起！	2仔犬といつしょ！2	EGC	CULTURE BRAIN
4月下旬	钢铁帝国（暂定）	钢铁帝国（暂题）	ACT	STARFISH

中国大陆行货PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	类型	厂商
2004年2月底	XIGO 最后的骰子	PUZ	中青旅创格
2004年预定	实况足球 胜利十一人7・国际版	SPG	未定

CAPCOM的ACT超大作鬼武者3即将于本月26日上市，相信大家在看到本期杂志的时候都已经入手了吧。小编看了该作的开场动画，果然是究极地强！读者朋友们绝对不能错过本作，龙哥我以个人的名义担保绝对不会让大家失望的！

龙哥热线 龙哥主持

信件大串烧

什么时候GGB会出续集呢？世嘉怎么会接受SAMMY的钱呢，只是为了解燃眉之急吗？看人家CAPCOM不是也熬过来了吗？光荣的三国无双其实并不是传说中的那么好玩啊，怎么会那么多人喜欢呢？什么时候也出一本世嘉集呢？

(XX ???)

1、GGB的续集目前还没有什么消息。2、世嘉现在财务情况比较吃紧，放弃硬件后在游戏业界打滚了两年，“世界第一的软件商”的目标不但没有达成，人气和影响力反而比当初还要降了许多。接受SAMMY的钱也是没有办法的事，毕竟人家还得要活命，“商场如战场”——生存才是第一法则。3、需要说明的是，CAPCOM的GC独占计划目前只剩下“生化危机4”在坚守阵地了。也许有人会骂CAPCOM“背信弃义”，可人家也没办法啊：之前几款GC独占游戏的销量惨淡，直接导致了内部的人员大变动。所以，CAPCOM也熬得不容易啊！4、关于出世嘉专集的事，目前还不好说，有可能的话我们也许会考虑的。

可不可以出一套合刊，把从94至99年的电软再做一遍，供电软FANS们收藏。嘻嘻，其实是我没买到00年以前的电软，想要看看电软以前是什么样子的。可以考虑吗？

(周斌 昆明)

把从94到99的电软做成一本合刊？那该有多厚啊？等等，我算算先……（二十分钟过后）……不行了！龙哥暴走中！（笑）。说实话，现在再把N年前的东西拿出来“炒冷饭”的话，也炒得太过头了吧？难道叫“电软”和那些专炒冷饭的厂商去竞争“最强炒饭奖”？（笑）。谢谢周读者看得起我们，现在我们只能专注于如何把“电软”做得更好、更完美，让它能够对得起所有的新、老读者就是小编们最大的心愿了！

三个月前我购买一台PS2（39001主机+原柄+200V电源+记忆卡）共1750元。买了一直没怎么用，最近玩《WE7》时不是出现红屏就是黑屏，复位两次才能读，DVD游戏一般没事，这是直读不好吗？《寂静岭2》中三个金币放入的顺序是什么？（攻略上说：2老头4蛇5女人，可放上去根本没用！）多谢您能答复我的问题。

(北京 Lew)

1、从你说的症状来看，似乎是直读的问题…你的直读是哪一款？

2、三个金币的正确放入顺序应该是：第2个洞放“老头”金币，第3个洞放“女人”金币，第5个洞放“蛇”金币。《寂静岭2》是一款不错的游戏，剧本和故事情节、尤其是真实的人物表情和口形都很出色。

亲爱的龙哥，你好。我是你们的铁杆读者，我光顾你们已有三年之久了，对你们每期的内容都赞不绝口，对你们的赠品都一样不缺，爱护有加，但这次赠品有男或女主角的文件夹，我只有个男主角的，女主角的我找遍大街小巷也买不到，在此我希望大哥们，老编、小编就可怜可怜我，就给我个女主角的文件夹吧！不然我会终生遗憾的。在这我就祝《电软》越办越好了。

(铁杆读者：汤安邦)

看来这是位有“收藏癖”的读者了（笑）……不过，龙哥我也只有男主角的啊（我哭）！而且这次特奇怪的就是编辑部一众老小都和男主角“有缘”了，竟然没有人拿到女主角的（大残念）。所以龙哥也是爱莫能助了，就让咱们俩一起向上天祈祷：“神啊，赐我一个漂亮的女主角…文件夹吧！”

现在非常苦恼买XB还是PS2。我现在上班了，玩游戏时间少，个人也比较爱好体育、动作、过关、赛车类短时间能体会乐趣的游戏，加上个人很看重画面表现力，所以倾向于XB，但是人家说XB游戏少，而且光有画面，游戏性不高，是这样吗？我很看重XB上众多赛车游戏，但PS2上的体育、赛车、动作游戏也不少啊？怎么办呢？

谈D版的话，XB的D版游戏在国内大概有多少种呢？是不是新游戏都有D呢？

(艾力 武汉)

既然你个人倾向与XB，而且看你喜欢的游戏类型，龙哥也推荐你买XBOX。虽然游戏少，但也有不少是精品，真有那么多游戏你能玩得过来吗？XB的D版龙哥我不清楚，游戏贵精不贵多，滥玩D版结果只能是玩坏了自己的胃口。一款真正的好游戏，绝对够玩家钻研很久的了。今年年终即将在XBOX上推出的“HALO2”绝对是XBOX玩家们的必买之作！

为什么GBASP上写的是made in china，是不是一定是假的？我发现电软上的GBASP也为made in china在第4期。

(塔失亮 浙江)

这个请你放心，其实绝大部分GBASP都是made in china的。由于我国的劳动力相对于日本来说要廉价的多，厂商为了降低成本同时也是为了更多的赚取利润，基本上都是把生产线设在大陆的。所以对made in china的GBASP是要有信心的！（^O^）。至于传说中的made in japan版，龙哥也有幸见过，做工的确很棒，但玩家碰到这种机子的概率实在是太小，还是别抱奢望了。

偶现在想买一部SP不知道现在最合适的价钱！因为在各地发现价格参差不齐~还有想问一下，SP有型号之分吗？

(hakuyou Narutocn)

1、SP现在市面上的价格大概在800左右，根据各地行情等的不同价格会略有浮动。2、SP只有版本之分，没有型号之分。现在主要有日版、亚版、美版和欧版四种SP版本。如果想要购买SP的话，最近在2月14号推出的限定版SP会是一个很不错的选择：由于是新机子不用担心翻新的问题，还特漂亮！

澳洲Rip Curl限定版GBA SP
——纪念Rip Curl获得水上赛事冠军



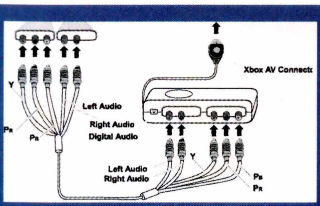
非常羡慕澳洲的GBA玩家，能够买到这么有个性的sp！如果神游获权代理大陆版GBA的消息属实的话，不知道会不会推出“神5”限定版GBA SP呢？

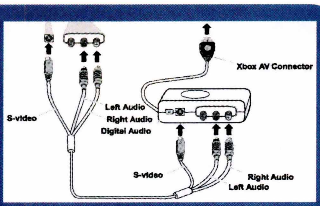
来信靓照区

XBOX5.1声道音箱连接方法

天师你好！看来你没看到我上次写的那封信，我只好再发一次——是问XBOX音频问题的！我的XBOX一直是接在我家里那台功放上玩的，有5个音箱（传统的5.1配置，只是没有低音炮），现在我的XBOX是接在CD那一路上，还没能实现XBOX5.1声道的震撼效果。我家那台功放上面专门留了杜比AC3的插孔（是音频插孔）——一共有6个，有四个上分别都标有L、R左右标志另两个上的英文名搞不懂，也不知要怎样接驳XBOX才能实现环绕立体声，据我所知，XBOX上没有什么线是有那么多音频插头的吧（包括分量线）！？我左思右想不得其解，只好求助于天师大人你了，请你给予解答！先谢过了！！！（云南大姚cvs）

□很多人常见的问题是将 5.1 声道音效系统和 Xbox 连接后没有声音，或者是买回来的 5.1 声道音效系统不知该怎么和 Xbox 连接。这两个问题其实大





同小异，问题在于他们所购买的 5.1 声道音效系统是为计算机或 DVD 播放机所设计的，这种5.1声道音效系统虽然含有光纤输入端子，但是只能接受一般未编码的数字讯号。Xbox 经由光纤端子输出的是 Dolby Digital (AC3) 编码的数字讯号，需要一台能够译码 Dobly Digtial (AC3) 编码的译码器将讯号还原为各个声道输出。正确的连接方式如下： Xbox主机 → 进阶或高解析 AV 连结线组 → 光纤连接线 → Dolby Digital 译码（扩大）器 → 主动式或被动式 5.1 声道喇叭组。

最近我的几张D版GBA卡带没电了，不知现在买SMS记忆卡还来得急吗？没电的卡带还能用吗？

（GBA时代 南方小镇）

没电的卡带当然还能用，只是不能记录存储信息而已。SMS记忆棒是得在你的卡带还有电的情况下把游戏里的记录备份到记忆棒中储存的。如今你的卡带都已经没电了，别说是SMS记忆棒，就算是神仙也没有办法了(-_-b)。世上没有万能的药，大家即使有了记忆棒，也还是要记得多备份以防万一。

龙哥，俺有个问题，就是XBOX的梦幻之星OFFLINE模式两个人玩，咋就不能记忆呢？每次都要从头打啊~~~~郁闷啊，谢先。

（非典 桂林）

这位朋友的ID还真是有个性啊："非典"？估计龙哥会被人以传播病毒的罪名抓了（笑）。不过你还真是有够背啊：据我所知，玩PSO OFFLINE模式出现破损的几率相当低的啊，倒是ONLINE游戏时如果非正常退出很容易发生破损。看你的运气这么"好"，可以考虑买个彩票试试了(开个玩笑)。

近日弄了根PS2的i LINK联机线，可是不知道除了《装甲核心》，《GT3》以外，还有哪几款对应i LINK的游戏？353可以吗？谢谢您了！！

（谢林汉姆 江苏省徐州市）

对应i LINK联机线的游戏除了你说的两款外，就我所知，还有AsmikAce去年8月左右推出的"Sidewinder 5"和NAMCO的"时间危机3"。"真三国无双3"并不对应这款联机线。此外，50000型为了降低成本，甚至省略了i LINK端子。其实目前支持这个联机线的游戏相当少，PS2的这个功能有点"鸡肋"的感觉。

看了第四期的《电击》后知道大陆的PS2不能使用日版软件，那其他的呢，例如美版欧版？难道大陆的PS2I用的是独有的制式~~~~~

（悠闲的翎儿 徐州）

最近有不少读者来信询问大陆版PS2的相关问题，看来大家对这款行货主机还是相当关注的啊。其实在第4期电软中大象和明人已经对大陆版PS2进行了比较详尽的测试。龙哥我在这就再重复说明一下好了：大陆版PS2使用的是专门的格式，只能玩专门的大陆版PS2游戏，DVD也只能看6区（中国）的碟。其实国外的玩家也都是类似的"待遇"，而且 SONY对大陆版PS2定位的主要销售对象是白领高薪阶层，正版软件价格一般会保持在168元左右，大家如果真是对行货PS2有兴趣的话，这方面的心里准备是一定要有的。

还有一件事就是我想给你们提些意见（别生气），你们在回答读者来信的时候怎么总是敷衍玩家啊！我看在眼里，嘴上没说，心里想以后会有人提出的，你们也会改的，但到现在我都没看到任何改变。对读者的问题或者几个字就搞定，或者就是拐弯抹角的避开问题说些无关的话！不知是回答不上来还是什么，请给我个解释，有句话是我经常自我安慰的话，很适合你们。男人哭吧不是罪，再好的学生也有题不会！

（吉林榆树市 刘洋）

龙哥在此向全国所有读者保证：不论大家是在游戏中遇到困难或者是关于硬件的各种问题都可以尽管来找龙哥热线。写信也好，发EMAIL也好，上我们的网站www.vgame.cn龙哥在线直接提问也好，只要你提出问题来，龙哥绝对不会漏过！龙哥一个人回答不了，还有编辑部的小编们，小编们回答不了，还有全国千千万万的玩家作后盾！龙哥我绝对不会对玩家的提问敷衍了事，读者的问题也就是我龙哥的问题。还是那句老话"有问题，找龙哥"！龙哥热线准备随时为全国玩家排忧解难。

N-Gage方式·续3







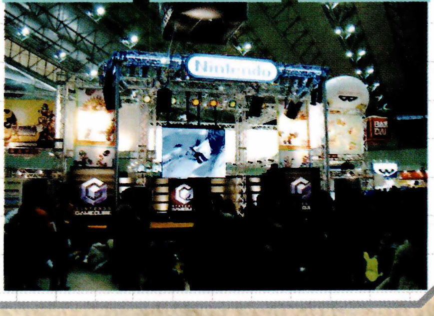
次时代WHF展图片欣赏













游戏全机种新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

真梦生活在线 116
天空 2 116
分裂细胞・明日潘多拉 117
星之卡比・镜之大迷宫 117
电脑大战～DroneZ 117
猎头者・救赎 118
虹吸战士Omega Strain 118
Driver3 119
彩虹六号 3 119
变形金刚舰队 119

XB 真梦生活在线

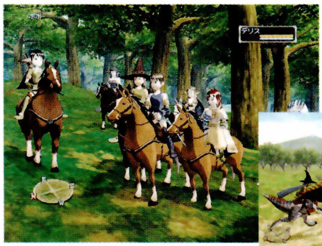
MICROSOFT 2004年
MMORPG 价格未定

《真梦生活在线》是XBOX上的一款网络游戏大作，自第一次公布消息以来一直广受喜欢网络类游戏玩家的高度关注。本刊也曾多次对其进行报道，从最新公布的消息来看，这款游戏马上就要与广大玩家见面了！

游戏角色互动最重要的是玩家之间的交流，《真梦生活Online》通过XBOX LIVE用耳麦可以支持游戏聊天来实现交流，但是在玩家组队的聊天中应该再多一些选项。现在的计划包括玩家可以和远程的玩家交流并且可以互相找到对方，这样更像《最终幻想XI》的"linkshell"或者《梦幻之星网络版》（Phantasy Star Online）的行会卡片系统。游戏将把握网络世界中的物价结构。

在游戏角色互动方面上，角色可以和不同世界的人物进行互动沟通，在游戏过程中包括除初始的4个国家人物之外的人物也能互动。玩家还可以用不同的传送工具在各个地区旅行，包括可以用走的方式，骑上动物、扫把、或马车等，不过这些工具需要玩家在完成履行特定要求后才能用的。

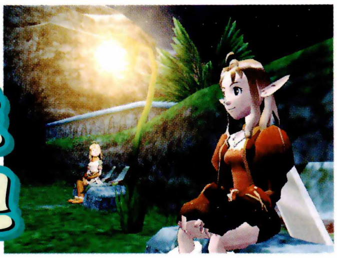








游戏中的画面相当清新漂亮，从图中可以看出玩家的“坐骑”多种多样：有马、怪兽、还能乘坐马车等……



如童话般的世界！

XB 天空2

MICROSOFT 2004年2月26日
SPG 6800日元



由微软制作的Xbox上的人气滑雪游戏《天空 2》，如今宣布将于2004年2月26日发售推出，定价6800日元。

本作为2002年2月22日发售的《天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding》最新续篇游戏，游戏中以实际存在的滑雪场为舞台，让玩家互相比赛看谁的滑雪技术与花式动作表演最为厉害高段。另外在本作的多人模式中，除了将对应Xbox Live网络机能，让玩家可以进行最多8人的连线对战之外；此外本作也将采用画面分割等多种多人模式内容，像是4对4的队伍战等等，让玩家可以与朋友尽情地互相对战！

另外在舞台部分，除了前作也收录的“SlopeStyle”之外，本作还收录了包括瑞士、澳洲等地的知名滑雪山地，并且还有多达14名的顶尖滑雪好手登场供玩家选择，在BGM方面也有多达300首以上的曲目，整体内容相信一定会让喜欢滑雪游戏的玩家大呼过瘾才是。本编虽然对滑雪是个彻底的门外汉，可是这类游戏带来的爽快感仍然能让我大呼过瘾！



绚丽多彩的表演





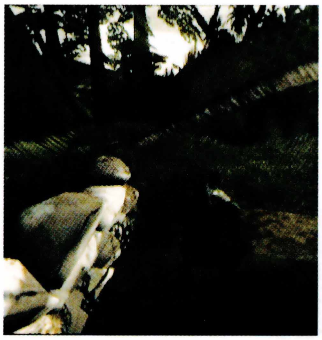
GC 分裂细胞・明日潘多拉

UBI 2004年3月16日
ACT 价格未定

在Ubi Soft宣布之前于Xbox及PC上推出的间谍大作《分裂细胞・明日潘多拉》，将于2004年春天推出NGC、GBA与PS2版本等三个新版。

该款游戏自2002年11月在北美与欧洲推出以来，到目前为止已经分别有突破100万及60万套的惊人出货销售成绩，而当初由于Ubi Soft与微软有签下Xbox版的半年独占契约，因此其它版本的讯息始终迟迟未公布。现在竟然预定几乎同时全机种推出这款游戏，可见厂商对这款产品很有信心！

《分裂细胞》系列是育碧原创的大作之一，是一款类似于《合金装备》的间谍类动作游戏，游戏整体感觉不错，有兴趣的玩家不要错过了！





GBA 星之卡比・镜之大迷宫

任天堂 2004年3月25日
ACT 4800日元

深受女性玩家喜爱的卡比又将在GBA上登场啦！由任天堂制作的星之卡比的最新作“星之卡比・镜之大迷宫”已经确定发售日期为3月25日！

“星之卡比”为横版闯关游戏，形状像星星一样敦厚的卡比由于外形可爱而为众多的女性和低龄玩家喜欢，GBA上的前作以及GC上的《星之卡比：空中滑板》的销售一直都保持热卖。卡比在游戏中拥有吸收敌人并能获得对手能力的超能力，能够获得天使、旋风、火焰、导弹、刀具等技能。

游戏中可以变化攻击的手段繁多，同时在游戏过程中也将会有数目众多的迷你小游戏玩，这将是款十分轻松可爱的游戏。和以前的卡比系列一样，这款新作也是同样的2D游戏模式，但是增加了4人游戏模式。通过连接4台GBA，每个玩家都能控制他们自己的小卡比，穿越游戏中巨大的迷宫。当需要帮助时，即使4个人不在一起，玩家能够呼唤其他人来帮助自己或齐心协力克服困难。在单人模式中，CPU能够控制其他三个玩家的卡比。游戏还包括三个不同的mini小游戏，可以和其他玩家通过GBA联线竞赛。



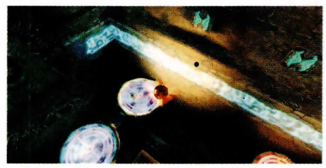
XB 电脑大战～DroneZ～

MICROSOFT 2004年
MMORPG 价格未定



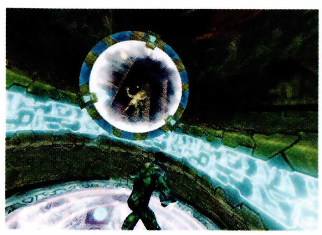
《电脑大战～DroneZ～》是由日本Metro3D会社代理，Zetha GameZ会社开发的Xbox用动作射击AVG新作。游戏中是以近未来的世界作为舞台，由于环境污染等等的诸多原因，人类在电脑病毒的控制下过着毫无自由的生活，一位日本黑客挺身而出，为拯救人类进行了作战（怎么听上去有点像“黑客”?)。游戏中的故事模式中收录了10大区域、200多个多种多样的任务，足够玩家慢慢进行尝试了，而且通过完成任务还可以获得各种奖励武器。这款游戏对应Xbox Live，最大支持8人网络作战。

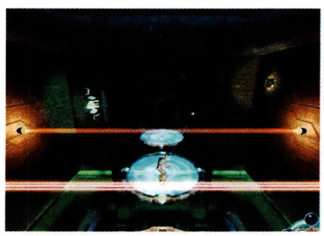
据最新官方消息透露，游戏的发售日由原来的3月26日延期到4月22日，想要在电脑之中一展身手的玩家们又得多等上一个月了。



在虚拟的世界中展开激斗!!







PS2 猎头者·救赎

SEGA　2004年2月24日
ACT　价格未定

由Amusement Vision开发制作，SEGA发行的动作冒险游戏“猎头者·拯救行动”即将与2月24日登场PS2。

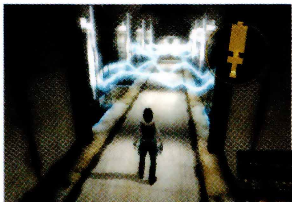
游戏中是以前作20年后的未来世界为舞台。游戏中，20年前利用杀人进行非法人体器官交易、走私等方式谋取暴利，因而遭到赏金猎人Jack Wade消灭的邪恶犯罪组织“猎头者”在20年后再度死灰复燃！该组织企图以生化病毒毁灭世界，许多优秀的警探都因为阻止他们而一去不回，就连20年前阻止他们的赏金猎人Jack Wade也因而下落不明。为了找出Jack Wade的下落并阻止邪恶组织的野心，Jack Wade的女儿Leeza X展开行动，并再度与猎头者这个邪恶的组织展开一场正邪交锋大战！游戏剧情可谓老套到了极点，不过只要游戏好玩，剧情我们还是可以“忽略不记”的，就看它会不会有好的表现了。



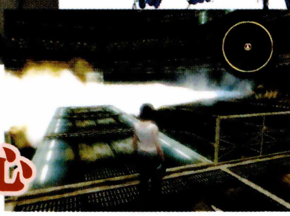




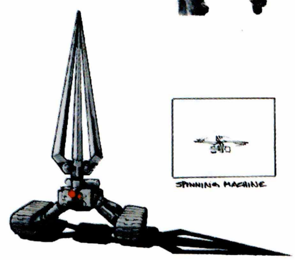




粉碎邪恶组织的野心







找回失踪的父亲

SEGA春季攻势的大作之一。游戏中陷阱繁多，玩家一个不小心就有可能陷入万劫不复的地步。

PS2 虹吸战士Omega Strain

SCEI　2004年3月4日
ACT　价格未定



备受关注的射击游戏《虹吸战士:OmegaStrain》目前已经制作完成，即将在北美上市。本作中共有17个超大型的关卡可供玩家探索、战斗，每个关卡都有多种的达成任务方式，而这些关卡是前作的三倍以上大小；玩家还可使用强大的角色编辑系统定制密探的外貌、制服和装备。

游戏中的在线游戏方式是以组队战斗进行的，在组队网络游戏时将会实现单机模式中所无法实现的多种玩法，玩家们可以使用专用耳机和其他联网玩家通讯，制定作战方针；各种武器装备多达100多种，但玩家每次只能带4种武器。

游戏的单机模式也将十分精彩，其中令人印象深刻的就是敌人AI奇高，你在游戏中将会经常发现在墙角探头探脑的敌兵，以及蛰伏在草丛中准备偷袭你的家伙，在游戏中战斗场景的互动性方面也十分真实。玩家们可以打爆油桶以攻击敌兵，也可以击灭路灯或者破坏监视器以便于行动。另外还有一个3D模拟地图可以显示玩家和敌人的位置。



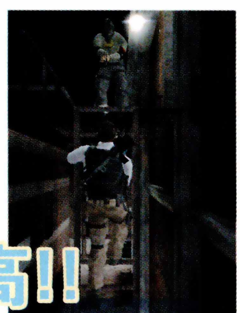


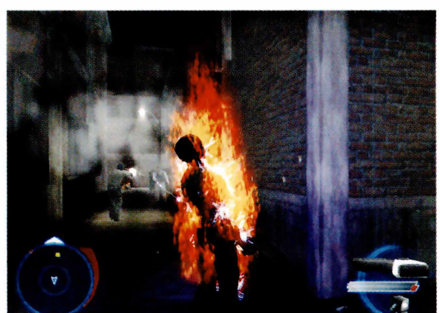


游戏任务丰富

游戏中提供了多姿多彩的任务和丰富的武器，让玩家有充份的选择！和队友一起协力完成最终的任务！！！







敌人AI奇高!!

PS2 Driver3

ATARI 2004年6月
RAC 价格未定



无论是光源效果、材质贴图、多边形数，《Driver3》的表现都可以说是当今同类游戏中的佼佼者。本作PS2版的出色表现尤其值得嘉奖。作为一款耗时三年，投资数千万美元制作的超级大作，《Driver3》的目的就是挑战GTA所创下的销售奇迹！

除了图形引擎的惊人表现外，在“特技人”中有过出色表现的物理引擎也将在本作中强化登场，带给玩家绝对真实的车体物理感觉。游戏中将有70种不同的交通工具可供操作，包括汽车、货车、卡车、自行车以及赛艇等，甚至还有18轮大卡车可以让玩家开在街头到处破坏。在游戏的主要模式“秘密活动”中，玩家扮演系列主角Tanner,和他的搭档TobiasJones一道混入汽车盗窃团伙。其它的游戏模式还有生存模式，在该模式中玩家将和四辆警车展开殊死激战。另外还有“抢车”模式，玩家可以在该四大城市中横行霸道到处抢车。除此之外，游戏中还有大批迷你游戏，包括追击赛、Checkpoint赛等竞速游戏。值得一提的是，游戏还有一个与系列前作一样的“电影导演”选项，玩家可以在该模式中根据自己的行动以多种摄影视角编辑成影片。



紧张、刺激到窒息的赛车游戏!!



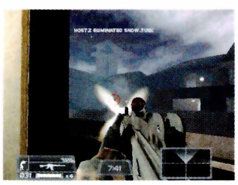


PS2 彩虹六号3

UBI 2004年3月
FPS 价格未定

《彩虹六号》系列是UBI旗下的头号FPS大作，最新作《彩虹六号3》的PC版和XBOX版都取得了巨大的成功，而游戏的PS2版也将在3月发售。

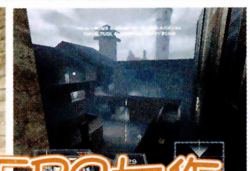
游戏中的单人战役中一共有15个任务，跨越12个不同的区域，其中绝大多数场景是位于南美洲。这12个场景都是中小型的地图，游戏中共有57种武器和附件。武器附件如消音器、夜视仪等的使用十分有趣。夜视仪的真实性有了进一步的增强，辅助观察设备热成像仪也加入其中。队员的AI水平也有了相当大的提高，在小队执行任务的时候，你的队员不再只是简单的跟在队长身后，而是可以自动采取更智能化的行动；另外某些简单的任务指令不需要玩家详细指明，电脑AI可以根据自己的理解自行完成。



与《彩虹六号3》的PC和XBOX版相比，PS2版将会有更多的任务，多人地图和双人分屏合作游戏模式。语音命令技术可以支持玩家通过耳麦和其他在线游戏的玩家进行通讯，或者给电脑AI下达命令来完成战役任务，而且多人在线游戏中还有3种对抗模式。如果有对FPS类游戏感兴趣的玩家可以试试本作，相信不会让你失望的！







FPS大作强袭PS2!

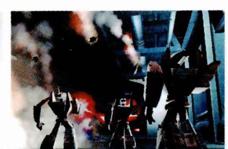
PS2 变形金刚舰队

ATARI 2004年春
ACT 价格未定

“汽车人，出发！”相信这句经典的台词马上就能勾起很多人的回忆吧？“变形金刚”可以说是80年代美国动画片的颠峰之作，我国不少人对欧美动画的认识大概也是从那时侯开始的吧。如今，由ATARI与美国著名玩具公司孩之宝共同推出的，以“史上最强变形金刚游戏”为目的制作的《变形金刚舰队：圣力之争前奏曲》即将于本季度上市！

PS2版的《变形金刚舰队：圣力之争前奏曲》是一款全3D的动作冒险游戏，并且将会采用玩具中的Minicon（迷你战士）概念。在该作中，玩家可以从博派的三个变形金刚中选择其一进行游戏。在游戏中可以以人形变形金刚，或者变形成各种形态探索广阔的3D场景。同时该作中的变形金刚还有进化功能，只要玩家收集不同类型的Minicon就可以对自身进行各方面能力强化。迷你战士拥有可以强化普通变形金刚的能力，博派和狂派因此展开了争夺。玩家最终目标就是解放迷你战士种族，并最终打败狂派首领威震天，拯救地球于水火之中。希望这款游戏能够如其宣传的那样，能成为“史上最强变形金刚游戏”！





博派 VS 狂派





NOTE 记事BOX

2/10～2/20 花边新闻事件簿

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件……在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。“记事BOX”无论歪门邪道统统报道。

游戏 DOA4



2/11 ●TECMO ●游戏 ●XBOX

《DOA4》预定九月发售

美国游戏专卖店GameStop日前将《DOA4》列在了商品目录上，其标示的发售日期为2004年9月1日。《DOA4》至今并未有任何具体的资料公布，只有制作人板垣伴信曾就此发表过一些谈话，透露了在《沙滩排球》中登场的新角色莉莎将会出现在新作中。

编者话

板垣伴信这次还表示《DOA4》将会以世界最强格斗游戏的姿态展现于次世代游戏主机上，这段话似乎暗示《DOA4》将会出现在Xbox的后继主机上。至于网页上所标示的新作将于9月1日上市，我们还得进一步关注官方的消息。

游戏 古惑狼赛车



2/10 ●SCEI ●游戏 ●N-Gage

《古惑狼赛车》登陆N-Gage

卡通赛车《Crash Bandicoot》要在N-Gage上继续它的卡丁车生涯了。古惑狼的驾驶技术已经在几乎所有的游戏平台上都有表现，现在又瞄上了N-Gage。因为N-Gage的蓝牙功能会使游戏变得更出色，毕竟对赛车游戏来说,和真人对抗才是最有意思的。

编者话

这款游戏的GBA版在前些日子发售了，不知道这两者之间有什么关系？之前的GBA版大受好评，不过N-Gage支持的联机对战方式也许会更好地发掘游戏的魅力，让我们期待早日见到其庐山真面目吧！

主机 神游机



2/15 ●iQue ●主机 ●神游机

神游主机将推向国外

任天堂在去年10月宣布与中国大陆的神游科技合作，如今任天堂也有意在中国大陆以外地区推出「神游机」，希望能更积极拓展市场版图。原因可能是「神游机」记忆卡的方式储存游戏，能有效阻止游戏被盗版，所以国外也想利用这一点来维护自己的利益。

编者话

「神游机」是个简易型的游戏主机，连游戏在现在看来也是十分简易。主机售价也很便宜，游戏下载费用一般人也能接受得起。只是这样一款适合中国市场需求的主机，会引起老外的兴趣吗?

主机 欢乐家庭装



2/15 ●iQue ●主机 ●神游机

神游推出欢乐家庭装

iQue最近宣布，该公司的"欢乐家庭装"业已推出，"iQue欢乐家庭装"含1台共游盒和1台共游机，是iQue专为多人娱乐设计的游戏设备，通过共游盒，最多可让4人共享游戏。这意味着iQue施展出"全家同乐"的法宝，准备开始新一轮的市场攻势。

编者话

时下，以"家庭同乐"为目的的游戏产品在国内可谓凤毛麟角。有专家指出，孤立化的网络游戏容易诱发孩子产生脱离家庭、脱离现实的倾向，以此而论，"全家同乐"的产品理念必定会成为诱人的新卖点。

掌机 PSP游戏开发



2/16 ●SCEI ●游戏开发 ●SQUARE－ENIX

史艾加入PSP游戏开发

有消息称，SQUARE－ENIX社长和田洋一表示对PSP的未来发展十分看好，目前已经在评估要怎么投入PSP的游戏开发。因为PSP把游戏、影音播放...等众多功能整合于一身，加上机能强悍，游戏开发容易，对游戏厂商而言十分有吸引力。

编者话

目前已经有20款左右的PSP游戏已经在开发中。PSP游戏开发简单，15~20人的开发小组就能搞定，现在的问题就是尽量与GBA游戏的开发错开，以避免两台掌上主机的相互竞争而减弱优势。

游戏 VR战士



2/18 ●SEGA ●游戏 ●?

VR战士新作明夏发售

SEGA上个月公布了"VR战士"的最新作，一款动作RPG，名称为《CYBER GENERATION》。游戏设定在近未来时代,男主角"塞依"是一位在海上都市居住的少年,他在访问网络幻想世界"内克萨斯"的时候无意中被卷入了黑社会事件,故事便由此开始了……

编者话

SEGA的想象是越来越丰富了，在众多万家翘首以盼VR格斗续作的时候,竟然推出了VR战士的RPG版游戏!?不知这个消息可靠与否。而且也不知是什么机种,看图片好像是GBA!?希望格斗版能迅速推出。

双周大新闻



微软将推出3款中文游戏

为了配合台北国际电玩展，台湾微软除了请到亚太区家庭娱乐事业处总经理为玩家宣布Xbox Live将在4月上市的好消息外，也邀请日本微软游戏工作室负责人Norman Cheuk，为玩家们解说三款预计会在今年上市的中文RPG《Fable》、《Jade Empire》与《Phantom Dust》。至于在Xbox Live正式上市后，《真梦生活Online》也有望以中文版在台上市。

中文游戏的推出,对于我们无疑是好消息。但中国大陆的游戏市场不成熟,现在只能关注台湾方面的消息。针对台湾部分游戏厂商已经在开发可对应Xbox Live游戏一事,Norman说,其实只要是品质不错的作品，他们将会尽力协助台湾公司在日本寻找发行商；或是以日本微软工作室的名义推出。他特别强调，相当欢迎台湾的游戏制作公司研发Xbox Live游戏，只要是高品质的作品，都有机会在日本推出。


ANIME NEW POWER
动感新势力
银版MTV
ANIME MUSIC VIDEO
VCD+CD
附大幅精美海报
售价:9.8元
最具收藏价值的动画MTV/CD
十四首精选动画MTV完全版收录
ANIME NEW POWER
动感新势力
银版动画MTV
■《动感新势力-银版MTV》■VCD+CD（对应MTV曲目）■附中日文对照歌词■全14曲收录 Get over（『棋魂』片头曲MV）/Hemisphere半球（『翼神传说』片头曲MV）/Key to my heart（『宿命传说2』主题歌MV）/Melissa蜂花（『钢之炼金术师』片头曲PV）/Meteor（『高达SEED』插曲PV）/月之茧（『TRUN A高达』MV）/My will（『犬夜叉』片尾曲MV）/Realize（『高达SEED』片头曲PV）/Sercret in my heart（『名侦探柯南』片尾曲MV）/STRENGTH 片尾曲MV）/Wishing for an Eternal Sky（『Sky Gunner』主题歌MV）/Through the Years and Far Away（『星之声』主题歌MV）（『X 予兆』OVA主题歌MV）/VOICES（『MACROSS PLUS』主题歌MV）/Try to wish（『我的女神』主题歌MV）
三月上市
售价:9.80元
邮编:100011 联系电话:010-64472177
邮资全免



电子游戏软件 Vol.130

主办单位：中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn

…袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
零售价9.…

ISSN 1006-5032
07>

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP